

YAMAHA

Virtual Acoustic Synthesizer

VP1

OWNER'S MANUAL

VP1

Virtual Acoustic Synthesizer

オーナーズマニュアル

ごあいさつ

このたびは、ヤマハバーチャルアコースティックシンセサイザーVP1をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。

VP1は、先進のVA(Virtual Acoustic)音源を搭載した新次元のシンセサイザーです。

VP1の優れた機能を使いこなしていただくために、ぜひこの取扱説明書をご活用いただきますようご案内申し上げます。

また、ご一読いただいた後も、不明な点が生じた場合に備えて、大切に保管いただきますようお願い申し上げます。

特長

世界初のバーチャルアコースティック音源を搭載

バーチャルアコースティック音源(略してVA音源)は、弦楽器や管楽器などのしきみそのものをもとにして生み出された全く新しい方式の音源です。

今までのシンセサイザーでは、いくつもの発振音を合成したり、メモリーにサンプリングされた波形を加工することで音を作っていました。しかし、なかなか思った通りの音が出ない。どうしても存在感のある音が作れない。表現力が乏しい。一見無意味にも見える多くの数値を変更しないと目的の音にたどりつけない。など、プレーヤーにとっては、さまざまな苦労の連続でした。VA音源は、このようなこれまでの常識を完全にくつがえす音源です。

本機に搭載されているF/VA音源では、加振部(振動を加える部分:ギターでいうとピックや指にあたります)と振動部(振動する部分:ギターでいうと弦、フレット、ブリッジなどにあたります)の特性を細かく設定することで音を作り出します。それは、あたかも本体の中に今までに存在しない、全く新しい楽器を作り出していく工程にほかなりません。また、作り出された音は、単調な発振音を疑似的に合成した音ではありませんので、たとえそれが非現実的な幻想的な音であったとしても存在感のある力強い音色となります。

表現力を無限に拡げるコントローラー群

さらに本機を特長づけるのが、その表現力です。

ギタープレーヤーを例にして考えてみましょう。彼らは決してフレットを押さえる指と単調なピッキングだけで演奏しているわけではありません。ピックで弦をはじく強さ、方向、左手を使ったミュート、ビブラート、グリッサンド、トリル、右手を使ったミュート、ハーモニクス奏法、あるいはアームなどの各種奏法を駆使して演奏を行います。

これらのさまざまな表現を、キーボーディストが鍵盤だけで実現しようとしても無理があります。本機には、鍵盤以外にピッチベンドホイール、2つのモジュレーションホイール、2方向で制御するモジュレーションボール、プレスコントローラー、2つのフットコントローラー、2つのフットスイッチ、2つのコンティニュアススライダーが用意されています。これらのコントローラーを駆使して、より表現力のある演奏が可能です。

もちろん、これらのコントローラーを動かしたとき、今までのシンセサイザーのように特定の1パラメーターだけが上下するような単調な変化では、「表現力」とは呼べません。本機では、さまざまなパラメーターを効果的にアサインしたボイスプログラムを提供することにより、電子楽器の壁を打ち破った真の楽器としての表現力を可能にしているのです。

万華鏡のような音変化を生み出すシーンコントローラー

これらのコントローラーに加えて、全コントローラーの位置をまとめて記憶する「シーン」という機能があります。このシーンは3つまで記憶させることができます。任意のシーンをボタンひとつで呼び出すことができます。また、シーンコントローラーを使えば、シーン1～シーン2といったように、シーンを滑らかに連続して変化させることも可能です。この機能を使えば、今まで誰も経験したことのない多次元的でダイナミックな音の変化を生み出すことができます。

高品質なエフェクト群

SPX1000の5台分に相当するリバーブ、フランジャー、ディレイ、コーラスをはじめとする豊富なエフェクトが用意されています。これらのエフェクトは、各音色のパラメーターになっていますので、音作りの一部として積極的に活用することができます。

その他

プロ仕様パラレル出力

本機の出力は、内部のエフェクト処理を行った高品位ステレオ出力となっています。もちろん、モノ出力も可能です。

また、ひとつのボイスを構成する4つのエレメントの独立アウトプットもステレオで用意しております。これを使えば、外部エフェクトやミキシングも自由自在にセットすることができます。

世界初の16音ポリフォニックVA音源

VA音源としては世界初の最大同時発音数16音を誇ります。さらに1ボイス4エレメント構成となっており、複雑な4レイヤーボイスや4スプリットボイスを設定することができます。

充実の豪華仕様

プロのミュージックシーンで定評のあるFS76キーボードを採用。また、コントローラーのアサイン状態が一目でわかる3色LEDを各コントローラーに装備しています。さらにトップパネルおよびリアパネルには、本当の木材を加工した素材を使用しています。木の暖かさと、1台1台異なる木目を持つ外観は「プロの1台」としての愛着を感じていただけることと思います。

表現力を身に付けるためには、練習も必要

コントローラーを駆使して思い通りの演奏をするためには、それなりの練習が必要です。もちろん、その練習の成果は、誰にもまねのできない個性的な演奏として現れます。

マニュアルの使い方

このオーナーズマニュアルは、次の2パートで構成されています。各マニュアルの役割をご理解いただいた上で、上手にお使いください。

BASIC PART

本機をお使いいただく前に覚えておいて欲しいこと、使用上のご注意、接続の方法から、演奏の体験、音のしくみなどについて説明しています。

第1章 Setup the VP1

各部の名称や接続の方法、お使いになる前に覚えておいて欲しいことを説明します。はじめて本機に触れる方は、必ずお読みください。

第2章 Try the VP1

演奏の体験、デモ演奏の方法や基本的な操作を説明します。はじめて本機に触れる方は、必ずお読みください。

第3章 Learn the VP1

本機の基本的な概念やコントローラーの役割を説明します。はじめて本機に触れる方は、必ずお読みください。

REFERENCE PART

演奏、ボイスやコントローラーの設定を変更する方法、ディスクとのデータのやりとりなどの機能を説明しています。必要に応じて、辞書のようにご活用ください。

第1章 プレイモード

演奏やボイスのエディットの操作について説明します。必要に応じてお読みください。

第2章 システムモード

音源やキーボード、MIDI、コントローラーなど総合的な設定を行う操作を説明します。必要に応じてお読みください。

第3章 ディスクモード

ディスクにデータを保存したり、ディスクのデータを読み込んだりする操作を説明します。必要に応じてお読みください。

付録

エラーメッセージが表示されたり、トラブルが発生したときの対処の方法などを説明します。必要に応じてお使いください。

また、別冊のパフォーマンスノートには、工場出荷時に用意されているボイスのリストや、機能マップなどを紹介しています。必要に応じてお使いください。

表記について

本書では、次のようなマークを使って、ボタンや説明内容を表します。



パネル上のボタンを示します。枠の中の文字は、パネル上に茶色または赤色(一部紫色)で印刷されている文字です。紫色の文字の機能を示す場合には、「**[] 1 : E1**」のようにコロンで区切ってその機能を表記します。また、ファンクションボタン **[F1] ~ [F8]** に対応する機能も同様に「**[F1] : Info**」のように表記します。



注意事項を示します。大切なデータをなくしたりしないよう、必ずお読みください。



参考となる記述を示します。応用的な操作や、関連することからを説明します。必要に応じてお読みください。



手順を示します。その機能を実行するときは、この手順にしたがって操作を進めてください。



各機能を解説する記述を示します。

「**BASIC PART : P. -**」「**REFERENCE PART : P. -**」

関連した機能の記載ページを示します。必要に応じて参照してください。

また、リファレンスパートの各機能の説明の先頭では、次のような形式で重要な項目を表記します。

機能の名称	その機能に入るまでの手順	その機能の概要
CONTROLLER ASSIGN TABLE / CONTROL RANGE : コントロールレンジ	PLAY [F4] (CTbl) [F1] ([Rng])	コントローラーによるパラメーター変化の特性を設定します。
Max Center Min	設定する項目名 (画面に表示される通りに記載します)	CONTROLLER ASSIGN TABLE : A02 WaterBell for EL1(MW1) ***** 127 64 0 MIDI (s1s2s3Cr) → TG max : 127 center: 64 min : 000 [Nrm1 Init] 表示される画面

目次

ページ番号の「B」はベーシックパート、「R」はリファレンスパートを示します。

BASIC PART

安全にお使いいただくために

x

第1章 Setup the VP1

各部の名称と機能	B : 1 - 2
トップパネル	B : 1 - 2
リアパネル	B : 1 - 6
前面	B : 1 - 8
接続の方法	B : 1 - 9
電源コードの接続	B : 1 - 9
コントローラーの接続	B : 1 - 10
アンプなどの機器との接続	B : 1 - 12
MIDIの接続	B : 1 - 14
付属の音色ディスクについて	B : 1 - 16
MIDIについて	B : 1 - 17

第2章 Try the VP1

試奏してみる	B : 2 - 2
音が出ることを確認する	B : 2 - 2
いろいろなボイスを試す	B : 2 - 3
コントローラーを使う	B : 2 - 4
クイックエディットを使う	B : 2 - 6
デモ演奏を聴く	B : 2 - 8

第3章 Learn the VP1

音源について	B : 3 - 2
F/V/A音源の原理	B : 3 - 2
撥弦楽器のしくみ	B : 3 - 2
ドライバー	B : 3 - 3
ストリング	B : 3 - 3
本機でエディットできる部分	B : 3 - 3
ボイスの構成	B : 3 - 4
エレメント	B : 3 - 4
ミキサー	B : 3 - 5
ボイスの種類	B : 3 - 5

目次

メモリーの構成	B : 3 - 6
システムデータ	B : 3 - 6
ボイスデータ	B : 3 - 6
フロッピーディスクとのデータのやりとりについて	B : 3 - 7
コントローラーについて	B : 3 - 8
コントローラーと音源の関係	B : 3 - 8
特殊なコントローラー	B : 3 - 9
シーンについて	B : 3 - 11
シーンとは	B : 3 - 11
シーンコントローラー	B : 3 - 12
シーンランプ	B : 3 - 13
コントローラーフック機能	B : 3 - 14
コントローラーズランプ	B : 3 - 15
コントローラーイニシャライズ機能	B : 3 - 15
クイックエディットについて	B : 3 - 16
クイックエディットとは	B : 3 - 16
クイックエディットの操作	B : 3 - 17
クイックエディット後のボイスのストア	B : 3 - 17
クイックエディットのパラメーター	B : 3 - 18
MIDIによるクイックエディットのコントロール	B : 3 - 20
カテゴリーについて	B : 3 - 21
カテゴリーの種類	B : 3 - 21
3つのモード	B : 3 - 22
プレイモード	B : 3 - 22
システムモード	B : 3 - 22
ディスクモード	B : 3 - 22
操作の基本	B : 3 - 23
モードを切り換える	B : 3 - 23
ボイスを切り換える	B : 3 - 23
機能を選択する	B : 3 - 24
階層をさかのぼる	B : 3 - 24
カーソルを移動する	B : 3 - 24
数値を変更する	B : 3 - 25
設定値を変更する	B : 3 - 25
文字を入力する	B : 3 - 26
ボイスのエディットについて	B : 3 - 27
ボイスエディットの進め方	B : 3 - 27
ストアの操作	B : 3 - 28
コンペアの操作	B : 3 - 30
コピーの操作について	B : 3 - 30
エディットをしやすくするための機能	B : 3 - 31

目次

REFERENCE PART

第1章 プレイモード

プレイモードについて	R : 1 - 2
プレイモードの便利な機能	R : 1 - 3
ここで説明する機能	R : 1 - 3
PLAY : プレイ	R : 1 - 4
INFORMATION DISPLAY : インフォメーションディスプレイ	R : 1 - 5
CONTROLLER VALUE VIEW : コントローラーバリュービュー	R : 1 - 6
KEYBOARD TRANSMIT CHANNEL : キーボードトランスマットチャンネル	R : 1 - 7
VOICE DIRECTORY : ボイスディレクトリー	R : 1 - 8
ボイスエディットの機能	R : 1 - 9
ここで説明する機能	R : 1 - 9
CONTROLLER ASSIGN TABLE : コントローラーアサインテーブル	R : 1 - 10
CONTROLLER ASSIGN TABLE / CONTROL RANGE : コントロールレンジ	R : 1 - 12
SCENE : シーン	R : 1 - 14
VOICE SETUP : ボイスセットアップ	R : 1 - 16
VOICE SETUP / ELEMENT SWITCH : エレメントスイッチ	R : 1 - 17
VOICE SETUP / MAX NOTES : マックスノート	R : 1 - 18
VOICE SETUP / RECEIVE CHANNEL : レシーブチャンネル	R : 1 - 19
VOICE SETUP / KEY ASSIGN MODE : キーアサインモード	R : 1 - 20
VOICE SETUP / VOLUME : ボリューム	R : 1 - 22
VOICE SETUP / DETUNE : デチューン	R : 1 - 23
VOICE SETUP / NOTE SHIFT : ノートシフト	R : 1 - 24
VOICE SETUP / PAN RANGE : パンレンジ	R : 1 - 25
VOICE SETUP / NOTE LIMIT : ノートリミット	R : 1 - 27
VOICE SETUP / MICRO TUNING : マイクロチューニング	R : 1 - 28
VOICE SETUP / PORTAMENTO MODE : ポルタメントモード	R : 1 - 30
VOICE SETUP / PORTAMENTO RESOLUTION : ポルタメントレゾリューション	R : 1 - 31
VOICE SETUP / PB RANGE : ピッチペンドレンジ	R : 1 - 32
VOICE SETUP / PB CURVE : ピッチペンドカーブ	R : 1 - 33
VOICE SETUP / ZONED AFTER TOUCH MODE : ゾーンドアフタータッチモード	R : 1 - 35
VOICE SETUP / ZONED AFTER TOUCH SPLIT : ゾーンドアフタータッチスプリット	R : 1 - 36
VOICE SETUP / SUSTAIN : サステイン	R : 1 - 37
VOICE SETUP / ELEMENT COPY : エレメントコピー	R : 1 - 38
OUTPUT / MIXER : ミキサー	R : 1 - 41
OUTPUT / EFFECT : エフェクト	R : 1 - 43
各エフェクトタイプの特徴	R : 1 - 44
各エフェクトタイプのパラメーター	R : 1 - 45
OUTPUT / EFFECT COPY : エフェクトコピー	R : 1 - 50
OUTPUT / EQUALIZER : イコライザー	R : 1 - 51
OUTPUT / EQUALIZER COPY : イコライザーコピー	R : 1 - 53
STORE : ストア	R : 1 - 54
COMPARE : コンペア	R : 1 - 56

目次

第2章 システムモード

システムモードについて	R : 2-2
システムモードの機能	R : 2-3
ここで説明する機能	R : 2-3
TONE GENERATOR SETTINGS : トーンジェネレーター・セッティング	R : 2-4
KEYBOARD SETTINGS : キーボード・セッティング	R : 2-6
MIDI SETTINGS : MIDI・セッティング	R : 2-8
Assignable Controllers : アサインブル・コントローラー	R : 2-10
GREETING MESSAGE : グリーティング・メッセージ	R : 2-12
MISCELLANEOUS SETTINGS : ミスレイニアス・セッティング	R : 2-13

第3章 ディスクモード

ディスクモードについて	R : 3-2
ディスクモードの機能	R : 3-3
ここで説明する機能	R : 3-3
LOAD ALL DATA : ロード・オール・データ	R : 3-4
LOAD 1 BANK : ロード・1・バンク	R : 3-5
LOAD 1 VOICE : ロード・1・ボイス	R : 3-7
SAVE ALL DATA : セーブ・オール・データ	R : 3-9
RENAME : リネーム	R : 3-11
FORMAT : フォーマット	R : 3-12

付録

機能一覧	R : 付録 - 2
故障かな？と思ったら	R : 付録 - 5
エラーメッセージ一覧	R : 付録 - 9
仕様	R : 付録 - 11
MIDIデータフォーマット	R : 付録 - 14
MIDIインプリメンテーションチャート	R : 付録 - 20

索引

アルファベット順索引	索引 - 2
五十音順索引	索引 - 4

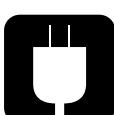
ユーザーサポートサービスのご案内	巻末
サービスについて	巻末

安全にお使いいただくために



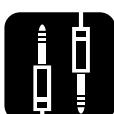
設置場所について

直射日光の当たる場所、極端に温度、湿度の高い場所、ホコリの多い場所、振動の多い場所などで使用することは避けてください。



電源について

電源は必ず100ボルトを使用してください。長時間ご使用にならない場合や、落雷の恐れがある場合などは、電源コードをコンセントから抜いておいてください。また、極端なタコ足配線はお避けください。



接続について

電源コードや各種コードの接続は、スピーカーなどの破損を防ぐため、各機器の電源を切った状態で行ってください。



取り扱い、移動について

ボタンや鍵盤、スイッチ、入出力端子に無理な力を加えることは避けてください。



外装のお手入れについて

外装の手入れには、乾いた柔らかい布を使用してください。ベンジン、シンナーなどの揮発油は絶対に使用しないでください。

また、トップパネル、リアパネルには、ヤマハの木工技術を活かした豪華なリアルウッドを採用しています。1台1台に使用される材料が異なるため、万一修理に出された場合、元の模様、色と異なることがあります。

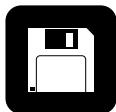


バックアップバッテリーについて

本機は電源コードがコンセントからはずされている状態でも、ボイスデータやシステムデータを保存するためにバックアップバッテリーを内蔵しています。このバックアップバッテリーの寿命は約5年です。

バックアップバッテリーが少なくなってくると、画面に「Battery change!」と表示されます。バックアップバッテリーの寿命がくると、ボイスデータやシステムデータは消えてしまいますので、早めにデータをフロッピーディスクに保存し、お買い上げ楽器店、または巻末に記載のヤマハ電気音響製品サービス拠点にバッテリーの交換をお申しつけください。

なお、バッテリー交換の際には、ボイスデータやシステムデータは消えてしまいますので、あらかじめフロッピーディスクに保存しておいてください。



大切なデータを守るために

本体内に保存されているデータは、機器の故障、あるいは誤操作などのために壊れてしまうことがあります。大切なデータは、必ずフロッピーディスクにバックアップ(保存)しておいてください。

また、このフロッピーディスクも磁気などの影響で壊れてしまうことがあります。重要なデータを安全に保存するため、お手数でも二重にバックアップを作ることをおすすめします。



他の電気機器への影響について

本機は多くのデジタル回路を使用しているため、近くのラジオやテレビに雑音などが生じる場合があります。この場合には、十分に距離を離してお使いください。



改造について

本機を改造したり、内部を開けたりすることは、故障や事故につながりますので、絶対にしないでください。改造された後の保証はいたしかねます。



放熱について

リアパネル上部には放熱のための通気孔が設けられています。穴を布などでふさがないようにしてください。



保証書の手続きについて

お買い求めの際、購入店で必ず保証書をお受け取りください。この保証書に販売店印がありませんと、保証期間中でもサービスが有償になることがあります。



オーナーズマニュアルの保管について

オーナーズマニュアルはお読みになった後も、保証書とともに大切に保管してください。



音楽を楽しむエチケット

これは日本電子機械工業会「音のエチケット」キャンペーンのシンボルマークです。

楽しい音楽も時と場所によってはたいへん気になるものです。隣近所への配慮を充分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り、特に低音は床や壁などを伝わりやすく、思わぬ所で迷惑をかけてしまうことがあります。

適度な音量を心がけ、窓を閉めたりヘッドフォンをご使用になるのもひとつ的方法です。

ヘッドフォンをご使用になる場合には、耳をあまり刺激しないよう適度な音量でお楽しみください。

BASIC

PART

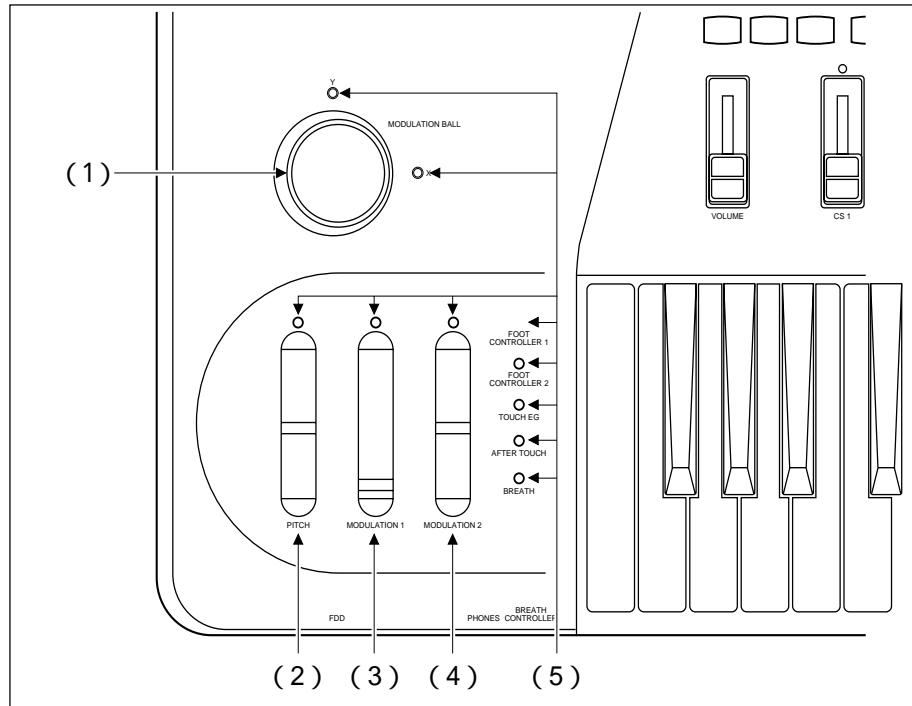
第1章

Setup the VP1

この章では、各部の名称や機能、接続の方法などを説明します。
はじめて本機に触れる方は、必ずお読みください。

各部の名称と機能

トップパネル



(1) MODULATION BALL(モジュレーションボール)

演奏中、音色をコントロールするための全く新しいコントローラーです。横方向(X)の変化と縦方向(Y)の変化を連続的にコントロールすることができます。どのように音色が変化するかは、ボイスの設定によって異なります。(BASIC PART : P. 3-9)

(2) PITCH(ピッチ)ベンドホイール

主に音程を連続的に上下させるときに使います。ボイスの設定によっては、音色も変化する場合があります。

(3) MODULATION(モジュレーション)ホイール1

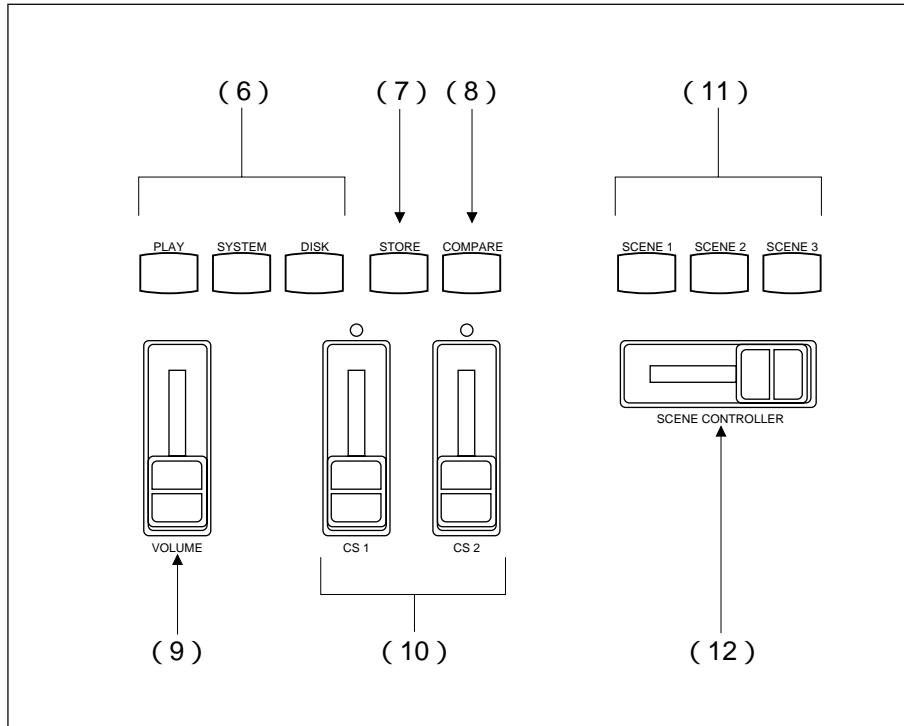
演奏中、音色をコントロールするときに使います。どのように音色が変化するかは、ボイスの設定によって異なります。

(4) MODULATION(モジュレーション)ホイール2

演奏中、音色をコントロールするときに使います。どのように音色が変化するかは、ボイスの設定によって異なります。モジュレーションホイール1とは異なり、センタークリック付きです。

(5) 各コントローラーのランプ

コントローラーの状態を示します。緑色の点灯はコントローラーが効いている状態、赤色の点灯はフック待ち状態、赤色の点滅は一部のエレメントのみコントローラーが効いている状態、消灯は変化が割り当てられていない状態を示します。(BASIC PART : P. 3-15)



(6) PLAY(プレイ)ボタン、SYSTEM(システム)ボタン、DISK(ディスク)ボタン

「プレイモード」「システムモード」「ディスクモード」という3つのモードを切り換えるときに使います。また、プレイボタンを押すと、どこの画面からでもプレイモードの最初の画面に戻ります。(BASIC PART : P. 3-22)

(7) STORE(ストア)ボタン

エディットしたボイスを本体内に保存するときや、ボイスを異なる番号にコピーするときに使います。(BASIC PART : P. 3-28)

(8) COMPARE(コンペア)ボタン

エディット中のボイスと、エディット前のボイスとを聴き比べるときに使います。(BASIC PART : P. 3-38)

(9) VOLUME(ボリューム)スライダー

音量を調節するときに使います。ただし、エレメント独立アウトプット端子の出力には影響しません。

(10) CS1、CS2(コンティニュアススライダー1、2)

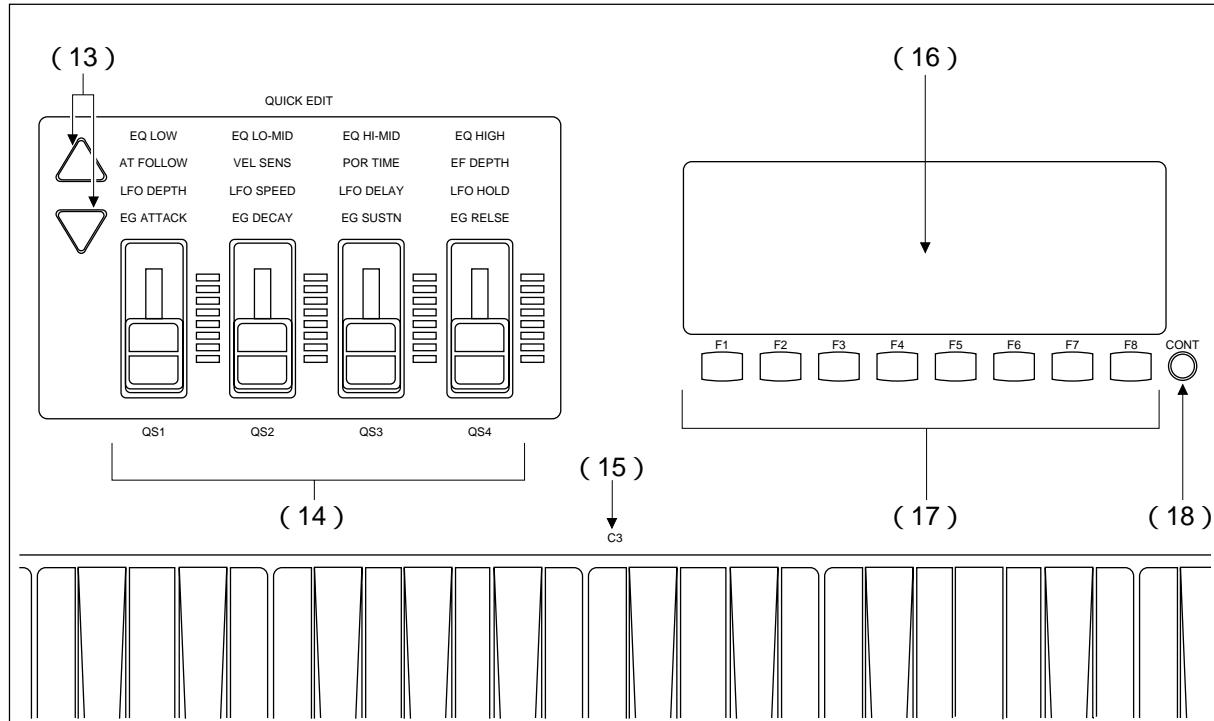
演奏中、リアルタイムに音色を変化させるときに使います。どのように音色が変化するかは、ボイスの設定によって異なります。

(11) SCENE 1、SCENE 2、SCENE 3(シーン1～3)ボタン

全コントローラーの位置を記憶させたシーン1～3を呼び出すときに使います。

(12) SCENE CONTROLLER(シーンコントローラー)

シーン1～3を連続して変化させるとときに使います。シーン2の位置にセンタークリックが付いています。(BASIC PART : P. 3-12)



(13) QUICK EDIT(クイックエディットパネル)の \triangle ∇ (セレクトキー)
クイックエディットスライダー1~4の機能(パネルの表示)を切り換
えるときに使います。 (BASIC PART : P. 3-16)

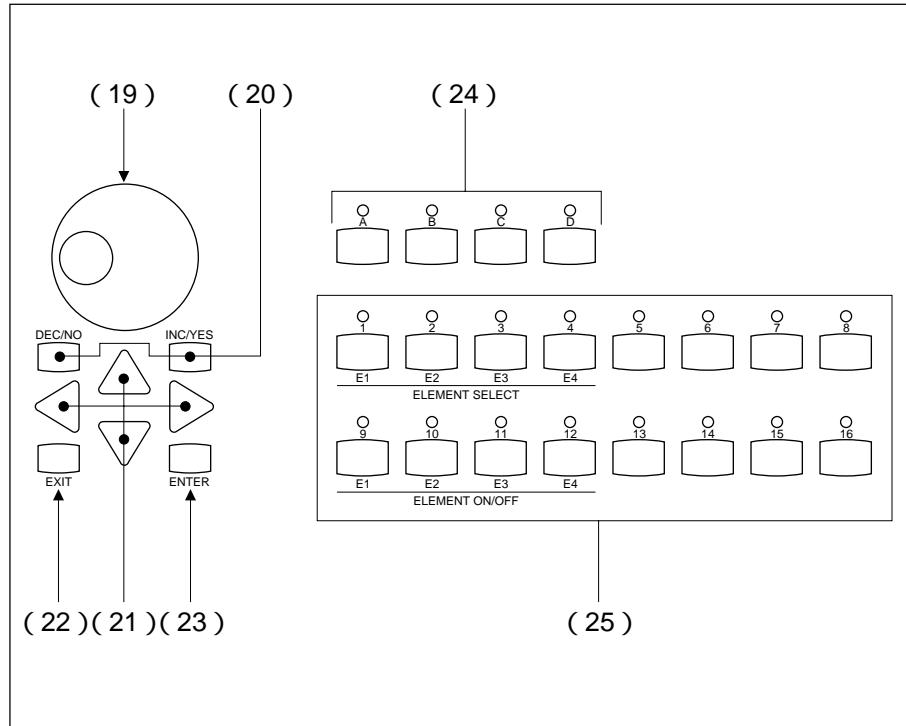
(14) QS1, QS2, QS3, QS4(クイックエディットスライダー1~4)
クイックエディットを行うときに使います。各スライダーの右側のラ
ンプはスライダーの位置を示し、センタークリックの位置では、中央
2つのランプが点灯します。 (BASIC PART : P. 3-17)

(15) C3(C3キーマーク)
トランスポーズを行っていないときには、この鍵盤がC3のノートナン
バーとなります。

(16) ディスプレイ
ボイスネームや操作の状態を表示します。反転表示にすることもでき
ます(REFERENCE PART : P. 2-13)。電源を入れてからの経過時間
に伴って本体の熱によりコントラストが変化します。このような場合
は、下記のコントラスト調節ツマミで調整してください。

(17) F1~F8(ファンクションボタン)
演奏中やエディット中に、さまざまな機能を選択するときに使いま
す。このファンクションボタンが使えるときには、画面の一番下の行
に、各ボタンに割り当てられている機能名が表示されます。

(18) CONT(コントラスト調節)ツマミ
画面のコントラストを調節するときに使います。見やすいコントラス
トに調節してください。



(19) ダイアル

ボイスを切り換えたり、数値の設定や文字を変更するときに使います。ダイアルを速く回すと値が大きく変化します。

(20) DEC/NO(デクリメント / ノー)ボタン

INC/YES(インクリメント / イエス)ボタン

数値の設定や文字などを1つずつ上下するときや、確認のメッセージに対して返答するときに使います。

(21) カーソルボタン

現在の設定項目や、メニュー内での選択項目を示すカーソル(反転表示)を上下左右に動かすときに使います。

(22) EXIT(エグジット)ボタン

現在設定中の画面を終了し、上の階層の画面に戻るときに使います。

(23) ENTER(エンター)ボタン

機能の選択を確定したり、機能を実行したりするときに使います。

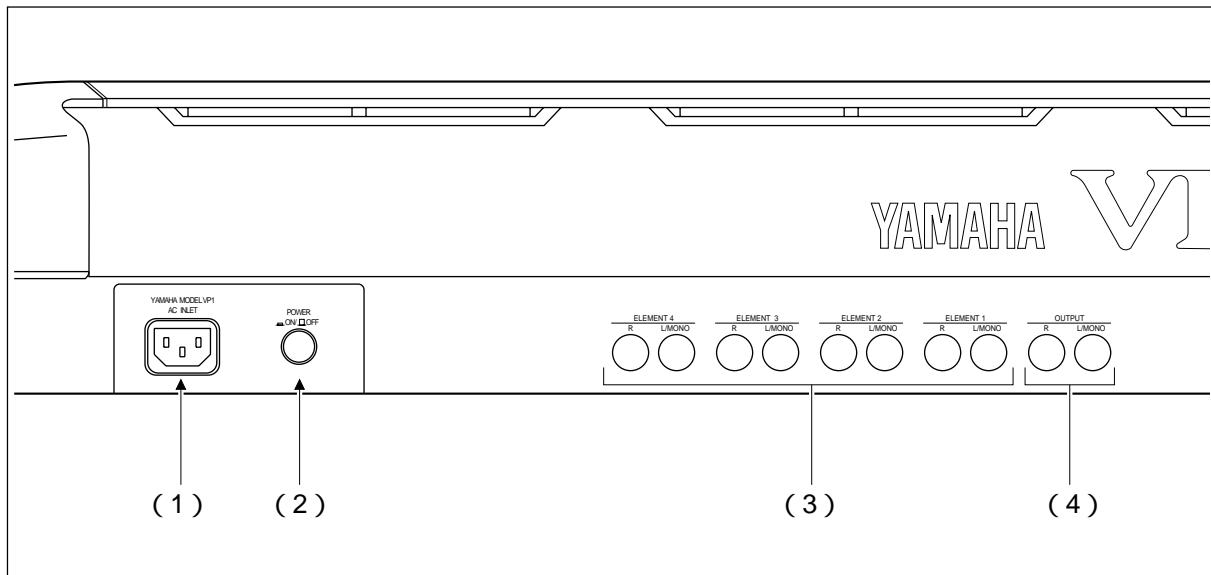
(24) A ~ D(バンクボタンA ~ D)

ボイスのバンク(A ~ D)を切り換えるときに使います。

(25) 1 ~ 16(プログラムボタン1 ~ 16)

ボイス番号(ボイスナンバー)を切り換えるときに使います。また、ボイスエディット中に、エレメントの選択やエレメントの一時的なオン / オフにも使います。(BASIC PART : P. 3-31)

リアパネル



(1) 電源端子

付属の電源コードを接続します。(付属の電源コード以外のコードは使用しないでください)

(2) POWER(パワー)スイッチ

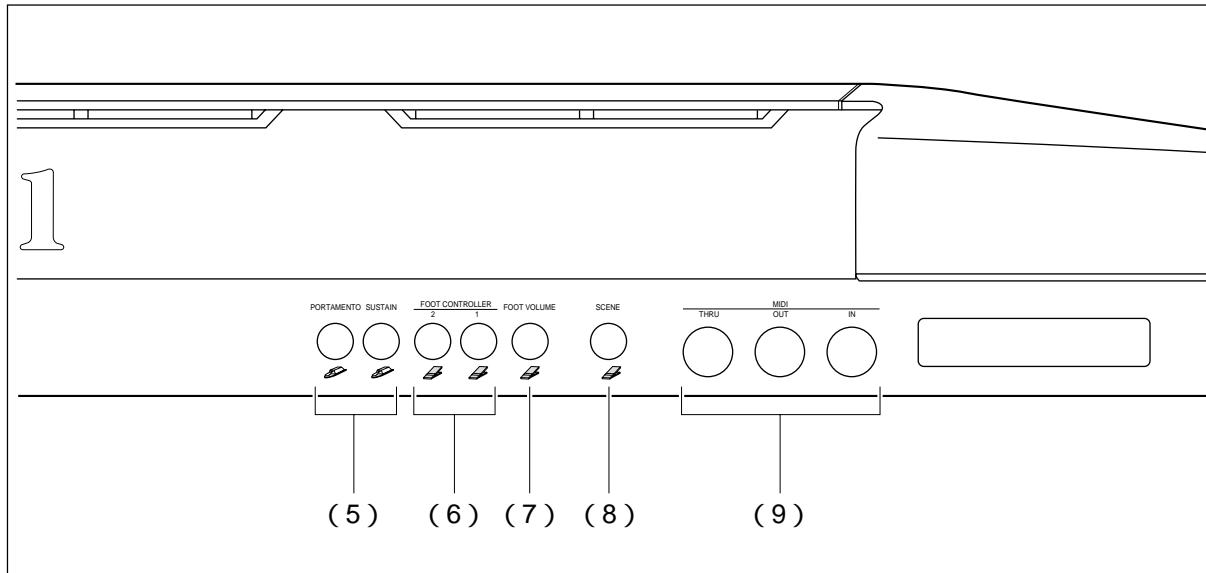
電源をオン / オフするためのスイッチです。押し込んだ状態でオンとなります。

(3) ELEMENT 1~4(エレメント独立アウトプット)端子 L/MONO, R

ボイスを構成する各エレメントの音を独立して出力する端子です。L(左チャンネル)とR(右チャンネル)のステレオ出力です。モノラルで使用する場合には、L/MONOの方を使います。

(4) OUTPUT(アウトプット)端子 L/MONO, R

本機の全体の音を出力する端子です。L(左チャンネル)とR(右チャンネル)のステレオ出力です。モノラルで使用する場合には、L/MONOの方を使います。



(5) PORTAMENTO、SUSTAIN(ポルタメント、サステイン)端子
フットスイッチ(FC4またはFC5)を接続する端子です。演奏中にダンパー・ペダル(サステインスイッチ)として、あるいはポルタメントスイッチとして使うことができます。

(6) FOOT CONTROLLER 1, 2(フットコントローラー)端子 1, 2
フットコントローラー(FC7またはFC9)を接続する端子です。演奏中、音色をコントロールするときに使います。どのように音色が変化するかは、ボイスの設定によって異なります。

(7) FOOT VOLUME(ボリュームペダル)端子
ボリュームペダルとして使用するフットコントローラー(FC7またはFC9)を接続する端子です。

(8) SCENE(シーンコントローラー)端子
シーンコントローラーとして使用するフットコントローラー(FC7またはFC9)を接続する端子です。

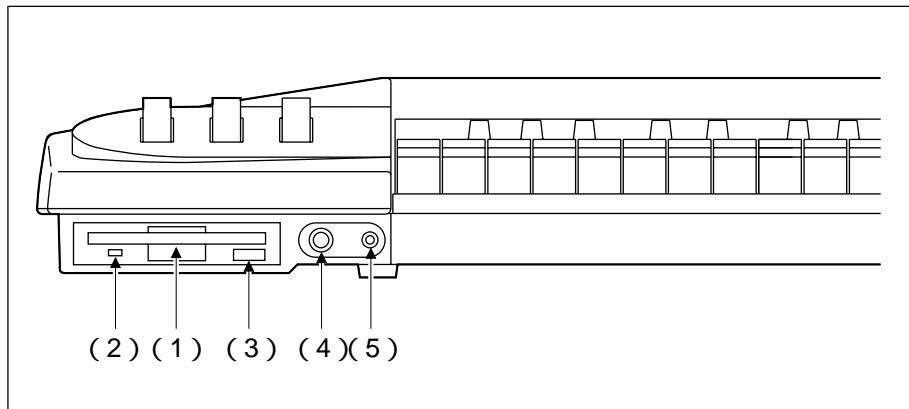
(9) MIDI端子(IN、OUT、THRU)
MIDIケーブルを接続する端子です。MIDI端子には、IN、OUT、THRUの3つがあり、INは入力、OUTは出力、THRUはINに入った信号をそのまま送り出す端子です。



参考

- 付属のコントローラーの一般的な接続方法については、「コントローラーの接続」(BASIC PART : P. 1-10)で説明します。

前面



(1) フロッピーディスク挿入口

データを読み込んだり、保存したりするためのフロッピーディスクを入れる部分です。フロッピーディスクは3.5インチ2HD(MF2HD)のタイプのみが使えます。

(2) ユーズランプ

フロッピーディスクにデータを書き込んでいるときや、フロッピーディスクのデータを読み込んでいるときに点灯します。

(3) イジェクトボタン

フロッピーディスクを取り出すときに押すボタンです。出し入れはユーズランプが消えているときに、ゆっくり確実に行ってください。

(4) ヘッドフォン端子

ヘッドフォンを接続する端子です。HPE-170などヤマハ推奨の標準ステレオプラグのヘッドフォンをお使いください。(インピーダンス8~150のものをお使いください)

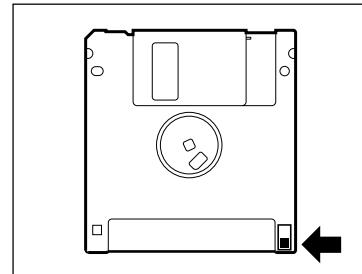
(5) ブレスコントローラー端子

ブレスコントローラー(別売のBC2やBC1)を接続する端子です。ボイスによっては他のコントローラーと同様に音にさまざまな変化をつけることができます。



参考

・フロッピーディスク裏面には、図のようなライトプロテクトタブが付いています。このタブを下方向(窓が開いた状態)にずらしておくと、データの変更や追加、削除などができなくなります。大切なデータを保存した場合などは、この状態にしておくことをおすすめします。



接続の方法

本機を使うためには、付属の電源コードやコントローラー、アンプなどを接続しなければなりません。また、外部のMIDI楽器、シーケンサー、コンピューターなどを使う場合には、さらにMIDIの接続も必要です。ここでは、これらの接続の方法を説明します。



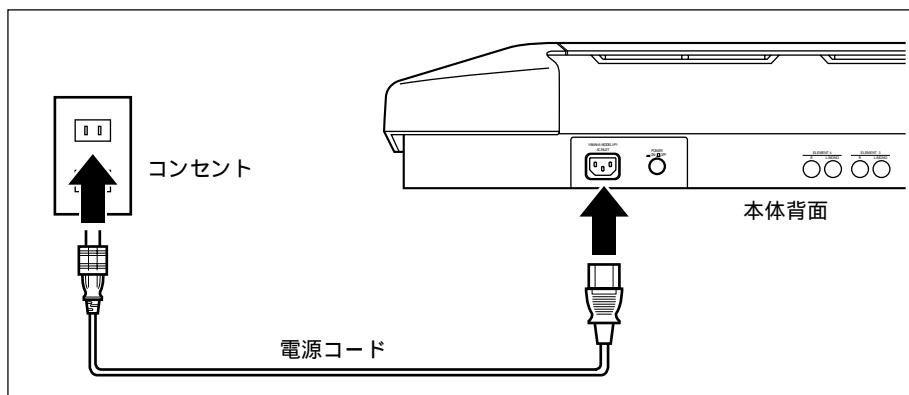
注意

- 接続の作業は必ず電源を切った状態で行ってください。電源を入れたまま接続を行うと、アンプやスピーカーなどが破損する場合があります。

電源コードの接続

付属の電源コードを本体背面の電源端子につなぎます。

反対側のプラグをコンセントに差し込みます。



注意

- コンセントは、必ず国内一般家庭用の100ボルトのコンセントを使ってください。

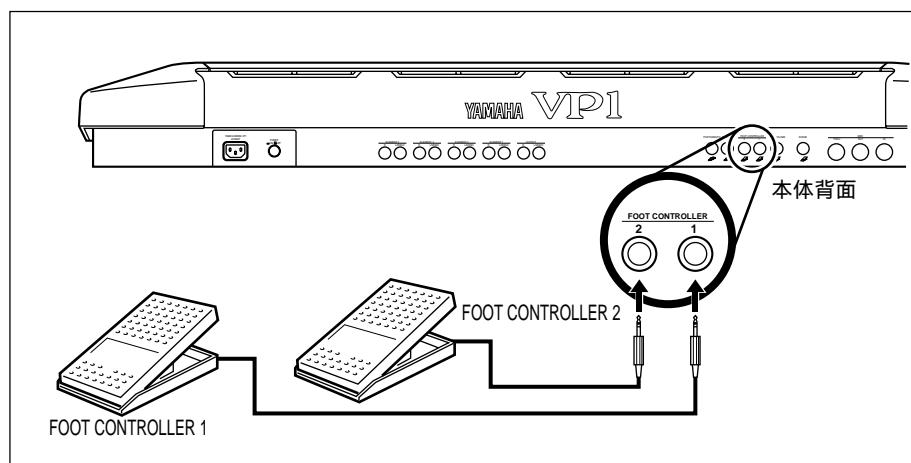
コントローラーの接続

付属のフットコントローラー、フットスイッチを接続します。

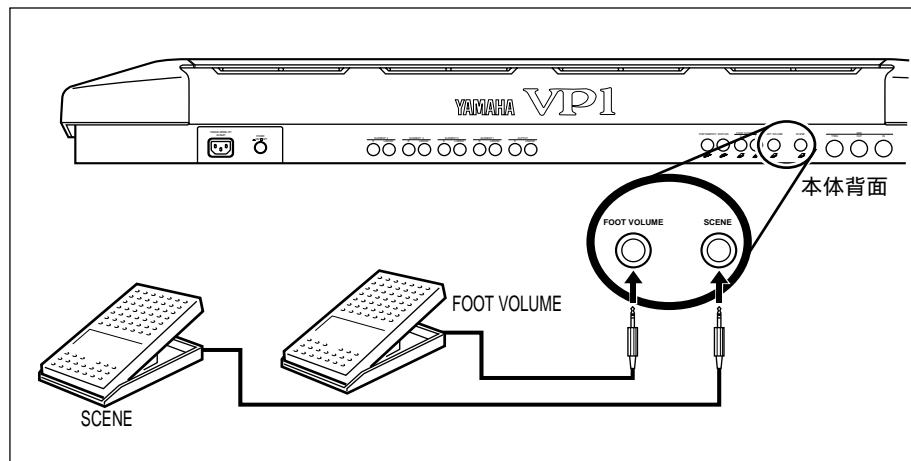
ここでは、一般的な接続を紹介します。ここで紹介する端子以外への接続や、別売のコントローラーを追加して接続することも自由ですので、いろいろお試しください。

フットコントローラーの接続

付属する2台のフットコントローラー(FC7)の接続プラグを、本体リアパネルの各端子に接続します。



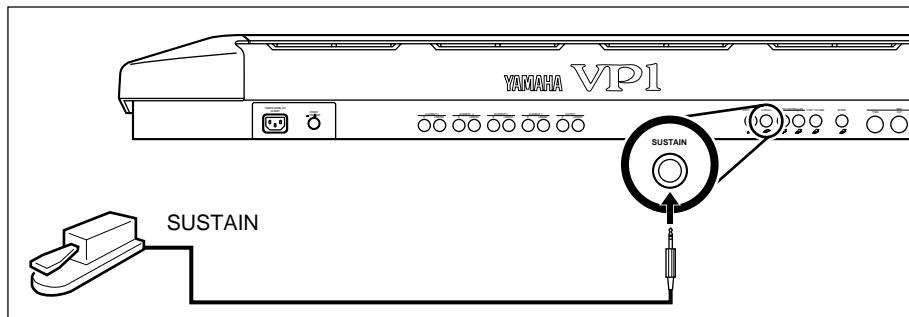
または



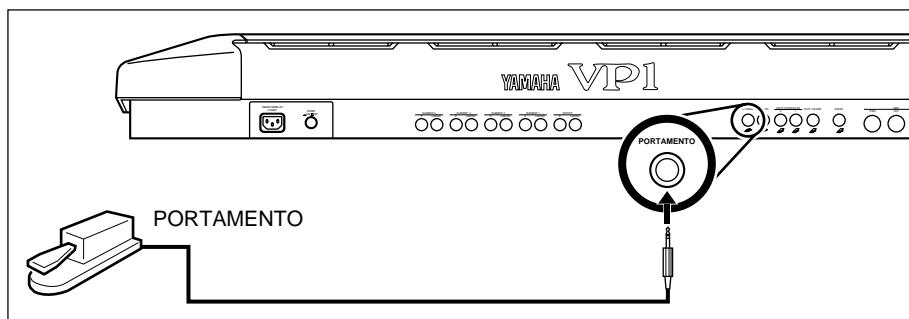
通常は、上図の方の接続をおすすめします。

フットスイッチの接続

付属するフットスイッチ(FC4)の接続プラグを、本体リアパネルの端子に接続します。



または



通常は、上図の方の接続をおすすめします。

プレスコントローラーの接続

別売のプレスコントローラー(BC2またはBC1)を使用する場合は、プレスコントローラーの接続プラグを、本体前面のプレスコントローラー端子に接続します。



参考

- ・本機で使用できるフットコントローラーはFC7またはFC9、フットスイッチはFC4またはFC5です。また、プレスコントローラーは、BC1またはBC2をご使用ください。

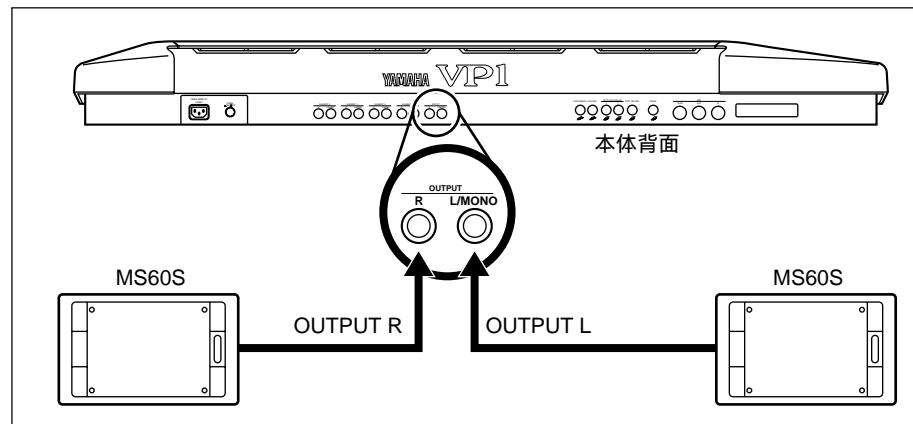
アンプなどの機器との接続

本機の音を出すために、アウトプット端子にアンプやミキサーなどを接続します。

また、本体前面のヘッドフォン端子にヘッドフォン(HPE-170など)を接続すれば、アンプなどの機器がないときでも音を聴くことができます。

アンプとの接続

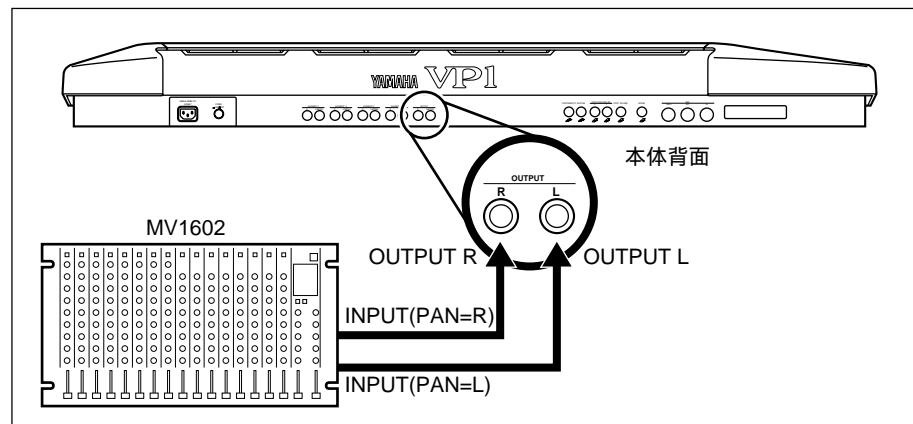
アウトプット端子(L/MONO、R)を、左右のアンプに接続します。モノラル接続の場合には、L/MONOの方の端子を使ってください。



ミキサーとの接続

アウトプット端子(L/MONO、R)を、ミキサーの2つのチャンネルに接続します。アウトプット端子Lを接続したチャンネルのパンは左に、アウトプット端子Rを接続したチャンネルのパンは右に設定します。

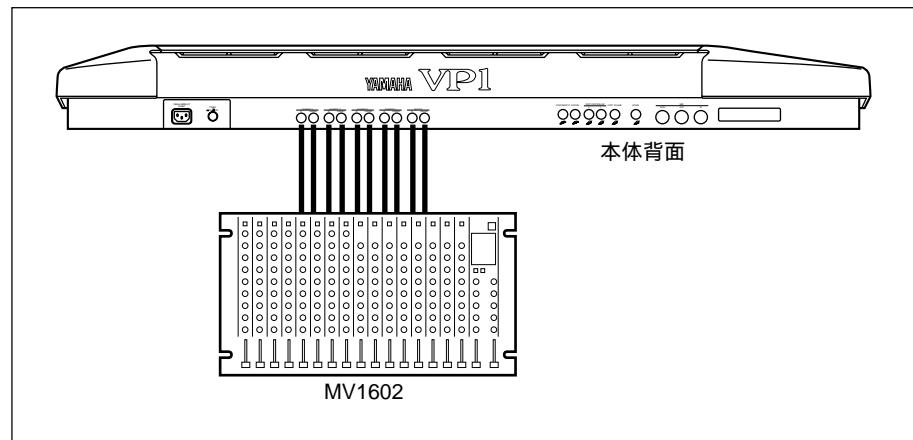
また、MTR(CMXシリーズなど)やカセットデッキに接続する場合も同様です。



エレメント独立アウトプットを用いた接続

各エレメント独立アウトプット端子(L/MONO、R)を、ミキサーの8つのチャンネルに接続します。(モノラル接続の場合は、L/MONOを使います)

また、エレメント独立アウトプット端子と、通常のアウトプット端子を併用することもできます。



注意

- ・本機のアウトプット端子を、アンプやカセットデッキなどのマイク入力端子につながないようにしてください。マイク入力端子に接続すると、音が劣化したり、その機器が破損する場合があります。また、ミキサーなどに接続する場合には、ミキサーのチャンネルをライン入力の状態にセットしてください。
- ・エレメント独立アウトプットから出力される音には、ボリュームスライダー、エフェクト、イコライザーの効果はかかりません。
- ・エレメント独立アウトプットから出力される音には、クイックエディットのエフェクト効果は反映されません。



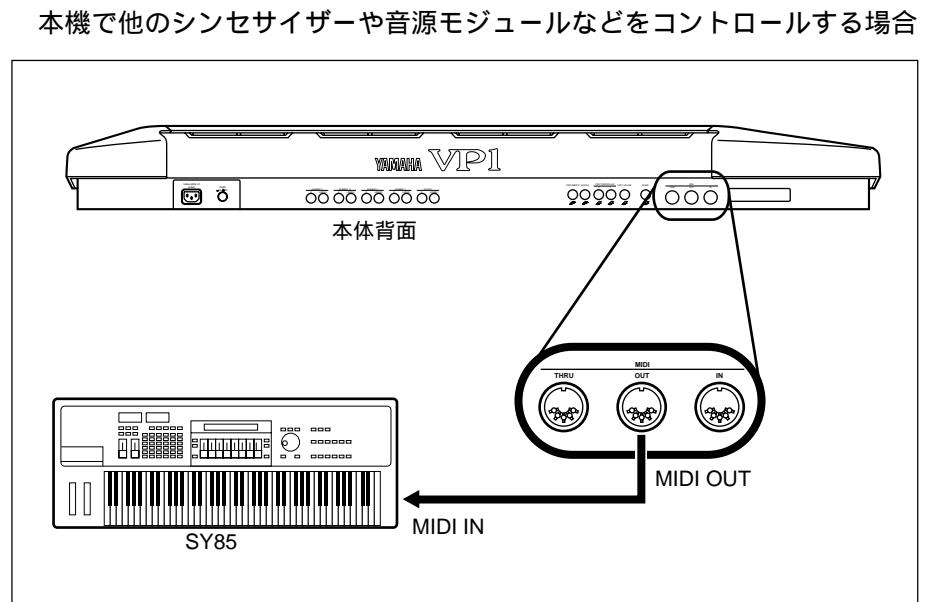
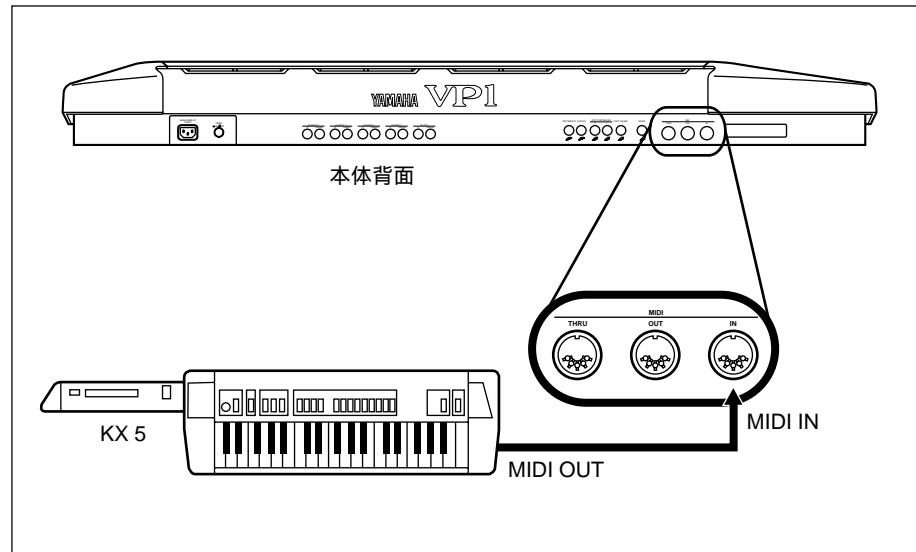
参考

- ・本機は、通常ステレオ2チャンネルで出力しますが、プロのミュージックシーンで必要とされる2チャンネル(内蔵エフェクト付)+8チャンネル(エレメントダイレクト)でも出力できます。

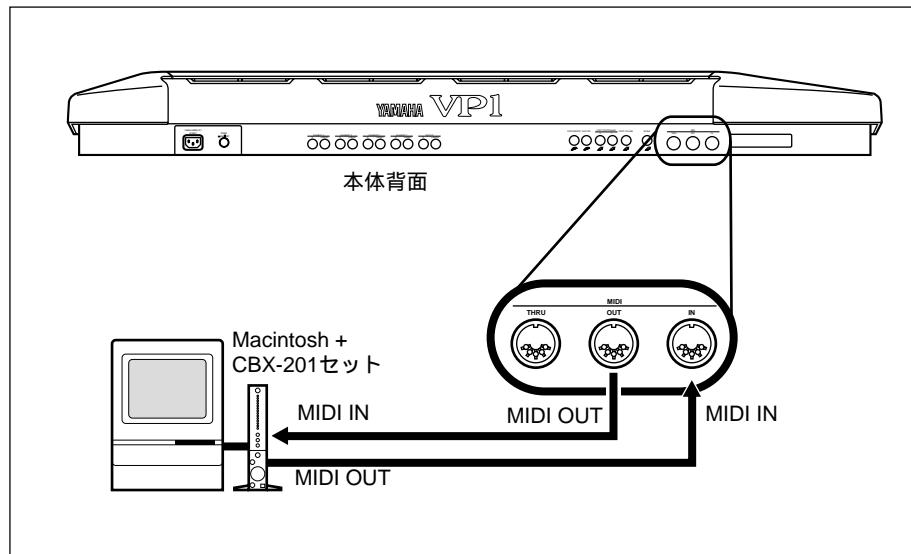
MIDIの接続

本機を外部のキーボードやシーケンサー、コンピューターなどでコントロールしたり、本機のキーボードを使って外部のシンセサイザーやMIDI音源モジュールなどをコントロールするときには、MIDIケーブルを使って、各機器を接続します。

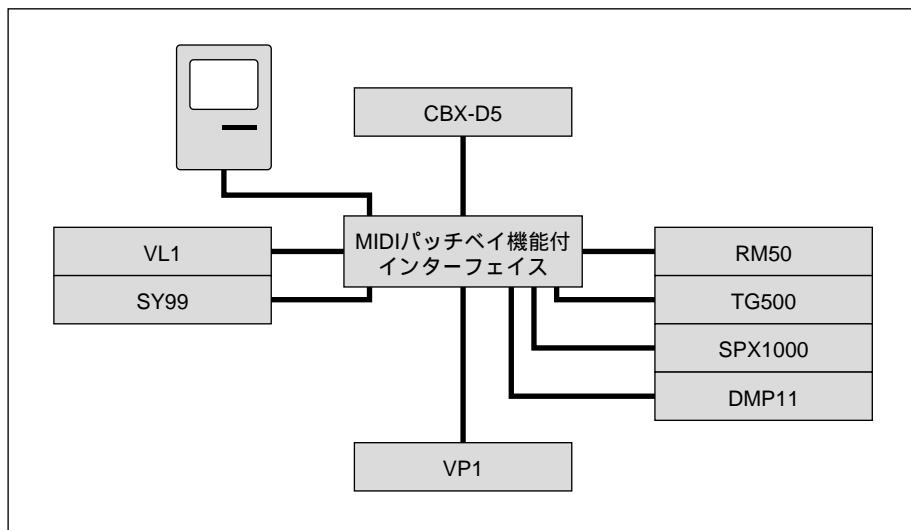
本機を他のキーボードやMIDIコントローラーなどでコントロールする場合



シーケンサーやコンピューターを使って、演奏の録音や再生を行う場合



本機を使った本格的なライブシステムを組む場合



参考

- ・この他にも、MIDIにはさまざまな接続が考えられます。
- ・「MIDI THRU」端子は、「MIDI IN」に入った信号をそのまま(加工しないで)送り出す端子です。この端子を上手に使うと、何台もの機器を連続して接続していくことができます。

付属の音色ディスクについて

付属の音色ディスクには、工場出荷時に本体内に入っているデータと同じデータが入っています。もし、音色などの設定を変更した後、最初の状態(工場出荷時の状態)に戻したくなった場合には、このフロッピーディスクからデータを読み込んで(ロードして)ください。この操作については、「Load All Data」(REFERENCE PART : P. 3-4)をご覧ください。



参考

- 付属の音色ディスクには、本機のインターナルメモリーにロードする64ボイス + 1システムデータが1ファイルとしてセーブされています。
- 本機で使用できるディスクは、MF2HDタイプのディスクのみです。
- 1枚のディスクには、1ファイル(64ボイス + 1システムデータ)しか入りません。
- 本機のディスクは、MS-DOS 18セクター / トラック(1.44M)でフォーマットされていますので、コンピューターなどを使ってボイスデータを効率良く管理することができます。

MIDIについて

MIDIを使うことで、本機の可能性をさらに拡げることが可能です。

ここでは、MIDIに関する基礎的なことを簡単に説明します。すでにMIDIについて理解していらっしゃる方は、読みとばしていただいて結構です。

MIDIとは

MIDIは、ミュージカル・インストゥルメント・デジタル・インターフェース (Musical Instruments Digital Interface)の略で、「楽器間のデジタル通信」といった意味となります。実際には電子楽器だけではなく、コンピューターなども接続できる世界的な規格です。

MIDI端子とMIDIケーブル

MIDIに対応している楽器、コンピューター(あるいはコンピューターの周辺機器)には、MIDI端子が付いています。この端子それぞれには、必ず「IN(入力)」「OUT(出力)」「THRU(入力されたデータをそのまま出力)」のどれかが表示されています。

これらの端子の間を接続するのがMIDIケーブルです。MIDIケーブルは必ず「OUT」と「IN」または「THRU」と「IN」を接続します。

チャンネル

MIDIでは、1本のMIDIケーブルを使って、16種類(チャンネル)の演奏データを送受信することができます。たとえば、MIDIケーブルを使って3台のキーボードの演奏を、同時に別の機器に送ることができます。このとき3台のキーボード、それぞれの演奏を区別するのがチャンネルです。チャンネルは、1~16という番号を使います。

データの種類

各チャンネルを使って送受信するデータは、音程だけの情報ではありません。次のようなさまざまなデータを送受信することができます。

チャンネルメッセージ

- ・ノートデータ : 弾いた鍵盤の音程、および鍵盤を弾いた強さ
- ・コントロールチェンジ : モジュレーションホイールやフットコントローラー、プレスコントローラーなどを動かした情報
- ・プログラムチェンジ : 音色(ボイス)を切り換えた情報
- ・チャンネルアフタータッチ : 鍵盤を弾いた後、さらに鍵盤を強く押された情報
- ・ピッチベンド : ピッチベンドホイールを動かした情報

システムメッセージ

- ・システムエクスクルーシブメッセージ : スイッチリモートのみ(受信のみ)

第2章

Try the VP1

この章では、実際にVP1を使って演奏してみましょう。
また、デモ演奏の操作も解説します。

試奏してみる

接続が完了したら、さっそく音を出してみましょう。

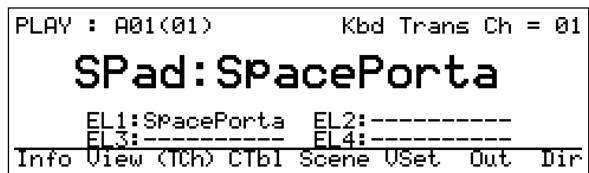
音が出ることを確認する

まず、はじめに音が出るかどうかを確認します。



手 順

1. 本機のパワースイッチ(鍵盤側から見て右奥のスイッチ)を押します。
電源が入り、メッセージが表示された後、次のような表示になります。



2. アンプなど外部機器の電源を入れます。
外部機器のランプが点灯します。
3. アンプなどのボリュームを適当に上げます。
4. 本機のボリュームスライダー(VOLUME)を上げます。
5. **PLAY** の上のランプが点灯していることを確認します。
もし、ランプが点灯していない場合は、**PLAY** を押します。
6. 鍵盤を弾きます。
音は出ましたか？音が出たら、先に進みましょう。

もし、音が出ない場合は、もう一度第1章を見ながら接続を確認してください。さらに、音が出ない場合は巻末の「故障かな？と思ったら」(REFERENCE PART : P. 付-5)をご覧ください。



参 考

- ボイスによっては、ボイス名とともに、ボイスの特徴などを記載した「メモ(Note)」ウィンドウが表示されます。このメモウィンドウは**EXIT** を押すことで消すことができます。

いろいろなボイスを試す

本機では、音色のことを「ボイス」と呼びます。ご購入時には、本体内に64種類のボイスが入っています。また、64種類のボイスは、16ボイスずつ、A～Dという4つのパンクに分けられています。

ここでは、いくつかのボイス切り換え操作を紹介しますので、いろいろなボイスの音を確かめてください。

また、画面中央には、大きな文字で「カテゴリー」(「：」の前の英文字：ボイスの分類名)と「ボイス名」が表示されます。



手 順

- パンクボタンの **B** を押します。
ボタンの上のランプが点滅します。
- プログラムボタンの **2** を押します。
クイックエディットパネルの文字が全て点灯した後、画面が次のように変わり、パンクBの02番「Jody」のボイスが選択されます。

このように、パンクボタン **A** ~ **D**、プログラムボタン **1** ~ **16** を使えば、目的のボイスに直接切り換えることができます。
また、同じパンク内であれば、パンクボタンを押す操作を省略することもできます。



- INC/YES** を押します。
ボイス番号が、ひとつ上がります。
逆に **DEC/NO** を押すと、ボイス番号がひとつ下がります。(ボイスはA～Dのパンクがつながっているように変化します)
この切り換え方法は、近い番号のボイスに切り換えるときに便利です。
- ダイアルを回します。
INC/YES や **DEC/NO** を何回も押したときのように、連続してボイスが切り換わります。

紹介した操作を駆使して、いろいろなボイスに切り換えて、その音を楽しんでみてください。



参 考

- ボイスを切り換えると、ノートウィンドウが表示されるボイスがあります。**EXIT** を押すことで、ノートウィンドウの表示を消すことができます。また、この後 **ENTER** を押すとノートウィンドウが再び表示されます。(REFERENCE PART : P.1-4)
- 画面最下行には、この画面から進むことのできる機能のメニューが表示されます。
(REFERENCE PART : P.1-3, 1-9)

コントローラーを使う

ここでは、A02の「WaterBell」のボイスを使って、シーンコントローラーやコントローラーを使った音の変化を試してみます。



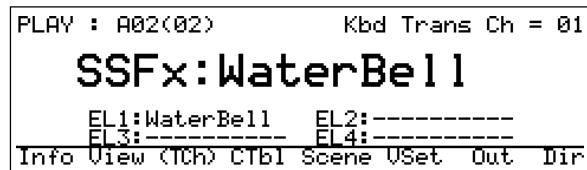
注意

ここで説明している各コントローラーの機能は、システムモードの「トーンジェネレーターセッティング」(REFERENCE PART : P. 2-4)や「アサイナブルコントローラー」(REFERENCE PART : P. 2-10)の設定が、標準的な設定(工場出荷時の設定)になっていることを前提としています。この設定を変えてある場合には、ここで説明するようなコントロールができない場合もあります。



手順

1. バンクボタンの **A** を押します。
ボタンの上のランプが点滅します。
2. プログラムボタンの **2** を押します。
画面が次のように変わり、「WaterBell」のボイスが選択されます。



3. 鍵盤を弾いてみてください。
この音を覚えておいてください。
4. **[SCENE2]** を押します。
[SCENE1] のランプが消え、[SCENE2] のランプが点灯します。
5. 再び鍵盤を弾いてみてください。
先ほどの音とは趣きの変わった音になっているはずです。
6. 今度は、**[SCENE3]** を押します。
[SCENE2] のランプが消え、[SCENE3] のランプが点灯します。
7. 再び鍵盤を弾いてみてください。
いかがですか。このように、本機では、ひとつのボイスに対して3つの「シーン」(全コントローラーの位置情報)を記憶させ、瞬時に呼び出すことができます。
なお、シーンについて、詳しくは第3章(BASIC PART : P. 3-11)で説明します
8. シーンコントローラー(SCENE CONTROLLER)を、いったん右端まで動かします。

9. 鍵盤を弾きながら、ゆっくりとシーンコントローラーを左端まで動かします。

連続して音が変化することがわかりますね。このようにシーンコントローラーを使えば、シーンを滑らかに変化させることも可能です。

10. **[SCENE2]** を押します。

[SCENE2] のランプが点灯します。

11. 右手で鍵盤を弾きながら、左手でモジュレーションホイール2を動かしてみてください。

最初は赤いランプがついていますが、途中で緑色に変化するはずです。このように緑色のランプが点灯した時点から、モジュレーションホイール2が機能しはじめます。(これをコントローラーフック機能」といいます。詳しくは第3章で説明します)

このボイスでは、モジュレーションホイール2に、ブライトネス (Brightness) のコントロールを割り当ててあります。音の変化を確認してください。

12. 続いて、ピッチペンドホイールやモジュレーションホイール1、モジュレーションボール、コンティニュアススライダー、フットコントローラー、フットスイッチなどを自由に動かしてみてください。

たったひとつのボイスが、いろいろな表情を見せてくれるはずです。

どのコントローラーにどんな機能が割り当てられているかは、ボイスによって大きく異なります。このボイスの場合には、次のように機能が割り当てられています。

モジュレーションホイール1	: 音の堅さ (Stiffness)
モジュレーションホイール2	: 明るさ (Mellow)
フットコントローラー1	: 変調スピード (Fluid Speed)
フットコントローラー2	: 共鳴の度合 (Emerge)
モジュレーションボールx(横方向)	: 材質の変化 (Resonance)
モジュレーションボールy(縦方向)	: 材質の変化 (Thickness)
ペロシティ	: ボリューム (Stress)
アフタータッチ	: ピッチダウン (Pitch Down)

コントローラーの効果がいろいろ重なって、元の音がわからなくなってしまったら、いずれかのシーンボタンを押します。これで元の音に戻ります。

今度は、いろいろなボイスでシーンやコントローラーによる音の変化を試してみてください。各ボイスのコントローラーに割り当てられている機能については、別冊のパフォーマンスノートをご覧ください。

クイックエディットを使う

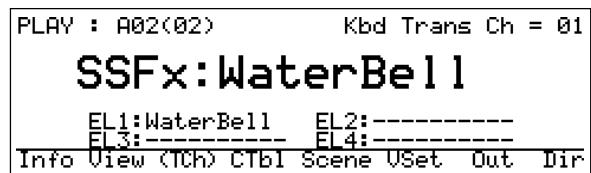
さらに、本機には演奏中に簡単にボイスをエディットするための「クイックエディット」という機能が用意されています。

ここでは、このクイックエディットを試してみましょう。なお、クイックエディットについて、詳しくは第3章(BASIC PART : P. 3-16)で説明します。



手 順

1. バンクボタンの **A** を押します。
ボタンの上のランプが点滅します。
2. プログラムボタンの **2** を押します。
画面が次のように変わり、「WaterBell」のボイスが選択されます。



3. クイックエディットパネルの最上段「EQ LOW, EQ LO-MID, EQ HI-MID, EQ HIGH」の文字が点灯していることを確認してください。
この他の文字が点灯している場合には、クイックエディットパネルの **△** を押して、変更してください。
4. 右手で鍵盤を弾きながら、左手でクイックエディットスライダー2 (QS2)を動かしてみてください。
スライダーが中央を通過した時点から、クイックエディットスライダー2が機能しはじめます。(これも前述の「コントローラーフック機能」です。詳しくは第3章で説明します)

クイックエディットスライダー2の上部に点灯している文字の通り、中低音域がコントロールできます。
5. クイックエディットパネルの **▽** を押します。
クイックエディットパネルの「AT FOLLOW, VEL SENS, POR TIME, EF DEPTH」の文字が点灯します。
6. 右手で鍵盤を弾きながら、左手でクイックエディットスライダー4 (QS4)を動かしてみてください。
スライダーが中央を通過した時点から、クイックエディットスライダー4が機能しはじめます。

クイックエディットスライダー4の上部に点灯している文字の通り、エフェクトのデプス(深さ)がコントロールできます。

このように、クイックエディットスライダーを使えば、あたかもコントローラーのようにボイスをエディットすることができます。クイックエディットを使って、ボイスをエディットした後は、そのボイスの気に入った状態をストアすることも可能です。（ BASIC PART : P. 3-28 ）

また、ボイスを切り換えたり、同じ番号のプログラムボタン（この例では **12** ）を押すと、クイックエディットでの変更を取り消すことができます。



注意

- ・クイックエディットスライダーで、EQゲインを上げた場合、音量が大きくなりすぎて音が歪んでしまう場合があります。このような場合には、エレメントの音量を下げるなどの操作で対処してください。



参考

- ・クイックエディットパネルの \triangle ∇ や、クイックエディットスライダーを動かすと、画面1行目のボイス番号の左に **E** のマークが表示されます。このマークは、ボイスがエディットされた状態にあることを示します。この後、点灯しているプログラムボタンを押す（現在のボイスを再び選択しなおす）と、エディット（クイックエディット）が取り消され、元の状態に戻ります。

デモ演奏を聴く

本体に内蔵されているデモ演奏を聴いてみましょう。



注意

- ・4エレメントのボイスを使ったデモの場合には、多少音量が大きくなります。
耳を痛めないようにボリュームを調節してください。



参考

- ・デモ演奏を実行することで、ボイスデータやシステムデータが書き換えられてしまうことはありません。



手順

1. **PLAY** を押しながら **SYSTEM** を押します。
次のような画面が表示されます。



2. **F7** : [RUN]を押します。
デモ演奏がはじまります。

デモ演奏を中断するときは、**F8** : [STOP]を押します。

デモ演奏をストップしているとき、ダイアルや **INC/YES** **DEC/NO** を使って、デモソング番号を変更することができます。

PLAY または **EXIT** を押すと、プレイモードの状態に戻ります。

第3章

Learn the VP1

この章では、VP1の音源のしくみからコントローラーやシーン、
クイックエディットの使い方、基本的な操作の方法などを説明し
ます。

音源について

F/VA音源の原理

ここでは、本機の音源について説明します。

VA音源には、本機に搭載されている「F/VA音源(Free oscillation type / VA Synthesis)」と、VL1に搭載されている「S/VA音源(Self oscillation type / VA Synthesis)」があります。

いずれも、音の出るしくみをデジタル信号処理によりシミュレーションする点では同じです。本機(VP1)のF/VA音源が「撥弦楽器(はつげんがっき : 弦をはじく楽器)」のしくみを基本原理としているのに対し、VL1のS/VA音源は「管楽器」や「擦弦楽器(さつげんがっき : 弦をこする楽器)」のしくみを基本原理としています。

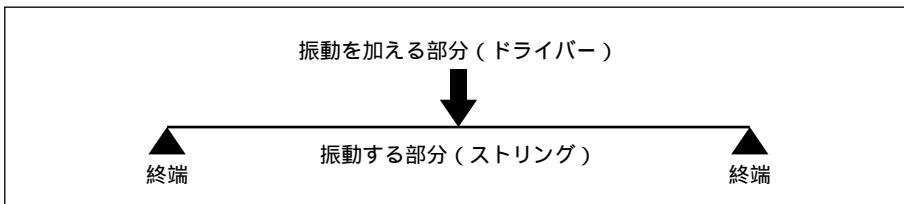


参考

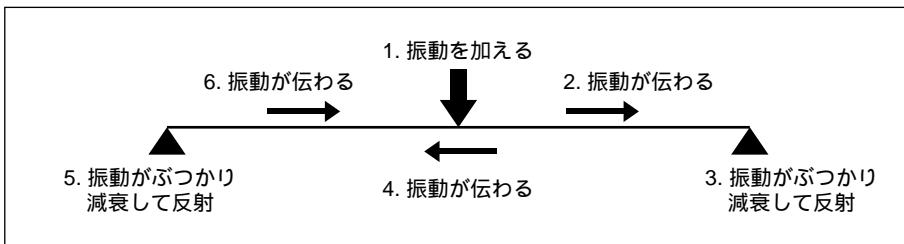
- ・F/VA音源とS/VA音源は、全く異なるVA音源です。データやパラメーターに全く互換性はありません。

撥弦楽器のしくみ

撥弦楽器のしくみは、大まかに次のような図で表すことができます。たとえばギターは基本的にはこのようなしくみになっています。



この図のドライバーで振動を加えると、その振動は次のように伝わります。(番号順に見てください)



この撥弦楽器の原理をデジタル信号処理で仮想的に作り出し、音にするのが、F/VA音源です。

続いて、ここで出てきた「ドライバー」と「ストリング」について説明します。

ドライバー

ドライバーは、ストリングに対して振動を加える部分で、ギターでいえばピックにあたる部分です。

実際には、ピックで弦を弾いたときに「弦に加えられる振動」を計算してストリングに伝えます。たとえば、柔らかいピックと堅いピックでは、弦に加える振動は異なりますし、弱く弾いたときと強く弾いたときでも振動は異なります。

また、実際にはあり得ないような振動を伝えることも可能です。（この点は、電子楽器ならではの芸当です）

ストリング

ストリングは、ドライバーから送り込まれた振動が、弦をどのように伝わるか（振動するか）をシミュレーションする部分です。最終的には、このストリングの出力が「楽器の音」となります。

このストリングの中では、弦の長さ、太さ、堅さなどが音程や音色を大きく左右します。

また、終端での反射率を100%以上（終端に届いた以上の反射を返す）にコントロールすることで、ギターでいう「フィードバック奏法」（ギターをスピーカーに近づけることによって出力の一部を入力に戻し、新たな持続音を生み出す奏法）も実現できます。



参考

・「ドライバー」と「ストリング」は、S/VA音源（たとえばVL1）にも同名のパラメーターがあります。しかし、F/VA音源とS/VA音源では全く音源構造が異なりますので、同じ意味として解釈しないようにしてください。。

本機でエディットできる部分

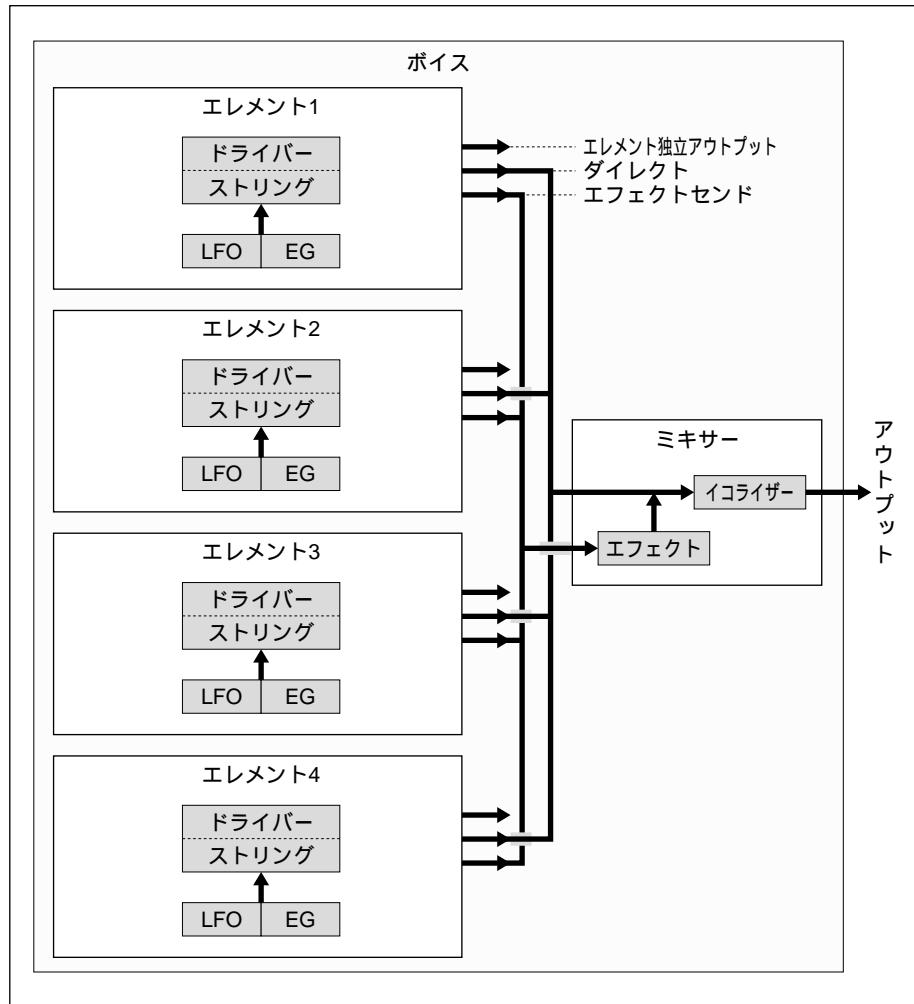
ここまで簡単にF/VA音源を説明しましたが、実際に本機を使ってエディットできる部分は、ボイスごとに公開されている一部のパラメーターのみです。

なぜなら音色変化に必要なたくさんのパラメーターは、各コントローラーに機能的に設定されていますので、コントローラーを操作するだけで十分な音色変化が得られるわけです。

付属の音色ディスクには、厳選した実用的なボイスが用意してあります。コントローラーやエディット（クイックエディット）機能を使って、各ボイスの特徴的なパラメーターの設定を変更できますので、特に全部のパラメーターをエディットできないからといって、不自由をおかけすることはないのです。

ボイスの構成

ボイスは、大まかに次のような構成で作られます。



エレメント

ボイスは、最大4つのエレメントで作られます。

ひとつのエレメントは、先ほど解説したドライバーとストリングとLFO(エルエフオー)、EG(エンベロープジェネレーター)で構成されます。

この中で実際にエディットできるものは、クイックエディットに割り当てられているいくつかのパラメーターと、コントローラー用に用意されているいくつかのパラメーター(最大13個、ボイスによって内容は異なります)となります。

鍵盤を弾いたり、コントローラーを動かしたりすると、そのデータが各エレメントに送られ、エレメントが発音します。

エレメントには、それぞれ3つの出力があります。エレメント独立アウトプット、ダイレクト(エフェクトのかからない音)、エフェクトセンドです。

ミキサー

ミキサーでは、各エレメントから出力されたダイレクトとエフェクトセンドの信号のバランスを調整したり、エフェクトやイコライザーの細かい設定を行います。

この部分に関しては、すべてのパラメーターをエディットすることができます。

エフェクト

リバーブやコーラス、フランジャー、ピッチチェンジなど、30種類以上のエフェクトタイプを選択することができます。また、各エフェクトのパラメーターも細かく調整することもできます。

イコライザー

4つのバンドを持つパラメトリックイコライザーです。特にLowとHighのバンドでは、シェルビング型のイコライザーを採用していますので、ダイナミックなイコライジングが可能です。

ボイスの種類

ボイスは、本体内に64種類ストア(保存)しておくことができます。

64種類のボイスは、16個ずつの「バンク」に分類され、それぞれ01～16の番号が付けられています。

バンクA : 01 ~ 16
 バンクB : 01 ~ 16
 バンクC : 01 ~ 16
 バンクD : 01 ~ 16

このバンクと番号を並べた「A01」とか「C12」などといった表記のことを「ボイス番号」と呼びます。

各ボイスには、10文字までの「ボイス名」とボイスの分類を示す「カテゴリー」(BASIC PART : P. 3-21)が付けられています。

また、ボイスによっては、ノートウィンドウが表示され、32文字までのコメントを付けることができます。(REFERENCE PART : P.1-54)



注意

- エディットしたボイスを直接フロッピーディスクに保存したり、フロッピーディスクから直接ボイスを呼び出すことはできません。

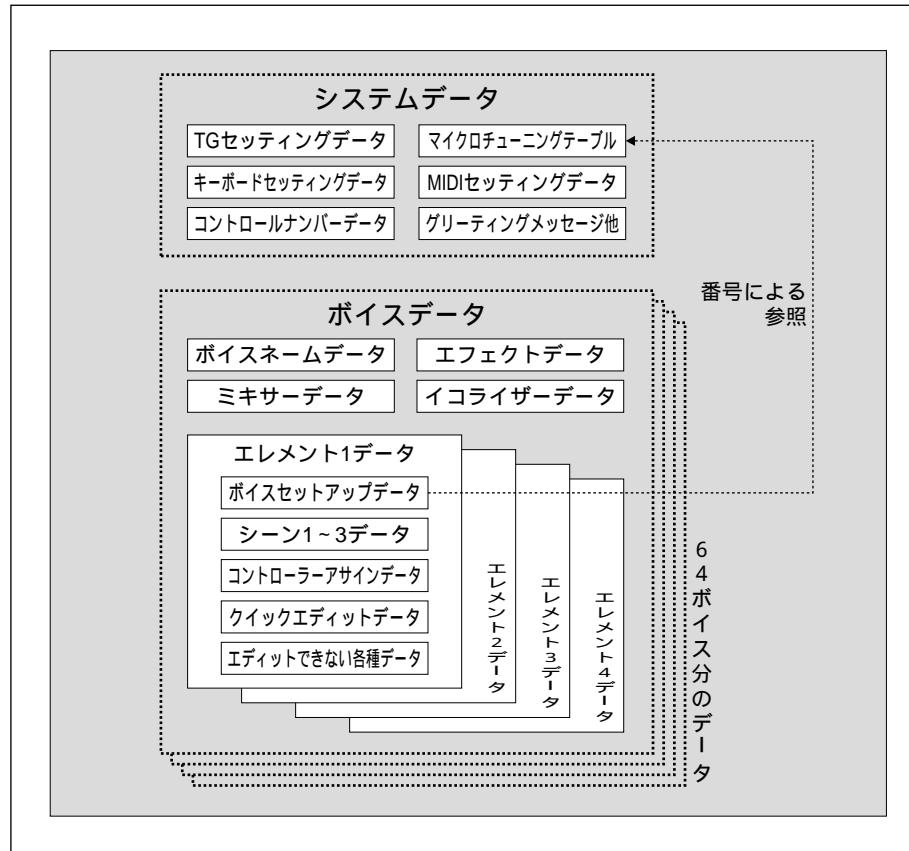


参考

- 外部のMIDI機器との間でプログラムチェンジデータをやりとりする場合には、00～63のプログラムチェンジナンバーが、A01～D16に対応します。たとえば、外部シンセサイザからプログラムチェンジナンバー17を受け取ったとき、本機はB02のボイスに切り替えます。
- 64～127のプログラムチェンジナンバーは受信しても無視します。
- バンクセレクトの信号には対応していません。

メモリーの構成

本機の内部のメモリーは、次のように構成されています。



システムデータ

システムデータには、システムモードで設定した各種設定が記憶されます。この設定は全ボイスに対して有効となります。

また、ボイスデータのボイスセットアップデータには、使用するマイクロチューニングの番号が入っていて、必要に応じてマイクロチューニングテーブルを参照します。

ボイスデータ

ボイスデータには、ボイスネームやエフェクトなど全エレメント共通の設定と、各エレメントの設定が記憶されます。

フロッピーディスクとのデータのやりとりについて

セーブ

ディスクにデータを保存することを「セーブ」と呼びます。

・セーブオールデータ

本機では、1ボイスのみとか、1バンクのみといったセーブはできません。

前ページの図のシステムデータとボイスデータの全部をまとめてセーブする「セーブオールデータ」のみが可能です。また、1枚のディスク(2HD)には、セーブ1回分のデータしか入りません。

ロード

ディスクのデータを本体に読み込むことを「ロード」と呼びます。

ロードはセーブと異なり、次の3種類の選択ができます。

・ロードオールデータ

ディスクに保存されている全データ(セーブオールデータで保存した全データ)を読み込みます。

・ロードバンク

ディスクのデータのうち、1バンク分(16ボイス)のデータだけを読み込みます。(前ページの図のボイスデータと書かれた四角枠16枚分だけを読み込みます)

・ロードボイス

ディスクのデータのうち、1ボイスのデータだけを読み込みます。(前ページの図のボイスデータと書かれた四角枠1枚分だけを読み込みます)



注意

- ・システムデータだけをロードすることはできません。



参考

- ・本機のインターナルデータは、とてもたくさんの容量を必要とします。インターナルの64ボイス+1システムデータをフロッピーディスクにセーブすると、1ファイル(約1300Kバイト)としてデータを保存します。

- ・ファイルネームには、8文字+拡張子(.VP1)が付けられます。

コントローラーについて

本機には、2つのモジュレーションホイールをはじめ、モジュレーションボールやピッチベンドホイール、フットコントローラーなど数多くのコントローラーが用意されています。

コントローラーと音源の関係

前述したように、各ボイスでは、エレメントの数多くのパラメーターのうち、コントローラー用にあらかじめいくつかのパラメーター（最大13個）が用意（公開）されています。（用意されているパラメーター内容はボイスにより異なります）

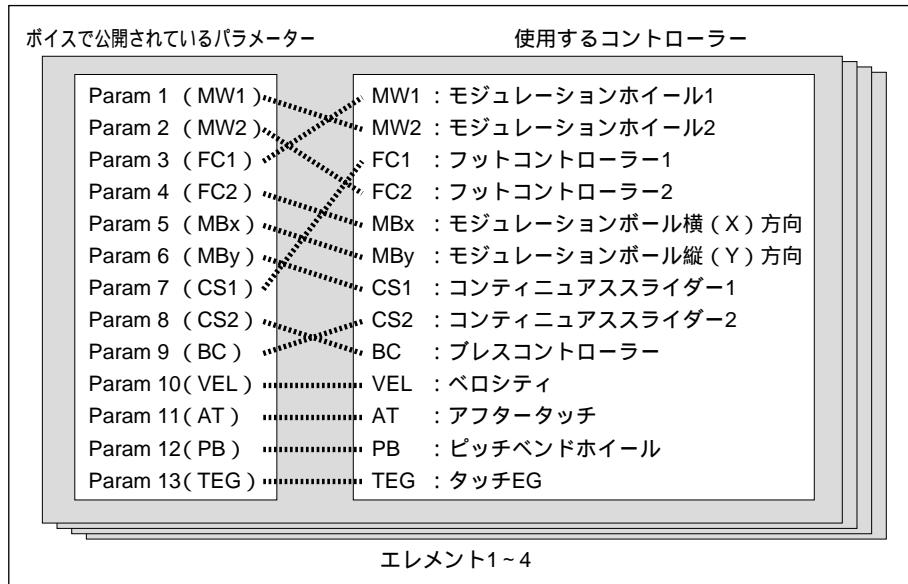
ファクトリーセットとして、次の図のように各コントローラーが割り当てられています。

ボイスで公開されているパラメーター	使用するコントローラー
Param 1 (MW1)	MW1 : モジュレーションホイール1
Param 2 (MW2)	MW2 : モジュレーションホイール2
Param 3 (FC1)	FC1 : フットコントローラー1
Param 4 (FC2)	FC2 : フットコントローラー2
Param 5 (MBx)	MBx : モジュレーションボール横（X）方向
Param 6 (MBy)	MBy : モジュレーションボール縦（Y）方向
Param 7 (CS1)	CS1 : コンティニュアスライダー1
Param 8 (CS2)	CS2 : コンティニュアスライダー2
Param 9 (BC)	BC : ブレスコントローラー
Param 10 (VEL)	VEL : ベロシティ
Param 11 (AT)	AT : アフターツッピング
Param 12 (PB)	PB : ピッチベンドホイール
Param 13 (TEG)	TEG : タッチEG

エレメント1~4

しかし、本機では演奏者の好みで、コントロールしやすい自由な環境を提供するために、次ページの図のように割り当てを変更してしまうことも可能です。
(REFERENCE PART : P. 1-10)

また、各コントローラーのランプ（コントローラーズランプ）が、緑色または赤色に点灯（または点滅）している場合は、そのコントローラーに何らかのパラメーターが割り当てられていることを示します。逆に消灯している場合には、そのコントローラーに何もパラメーターが割り当てられていないことを示します。（赤色と緑色との違いについては、次の「シーンについて」の項で説明します）

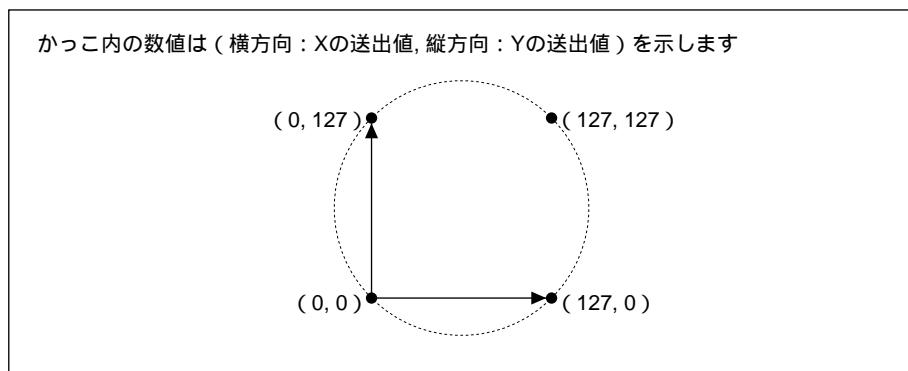


特殊なコントローラー

ここで、通常のキーボードには存在しない本機だけの特殊なコントローラーについて説明します。

モジュレーションボール

横方向と縦方向の2次元(2つのパラメーター)のコントロールを同時に行うことができるコントローラーです。ホームポジション(2つのパラメーターへの送出値が0になる位置)は、左下となります。



コントロールナンバーは、自由に変更できます。

コンティニュアススライダー

自由にコントロールナンバーを変更できるコントローラーです。データエントリースライダーとして使うことはできません。

タッチEG

タッチEGは、ベロシティとアフタータッチ(チャンネルプレッシャー)を補間するコントロールデータです。

たとえば、このタッチEGでビブラートをコントロールする設定になっているとしましょう。このとき鍵盤を強く弾くと、弾いた瞬間からビブラートがかかります。このまま力を入れないで鍵盤を押さえていると、だんだんビブラートが消えていきます。鍵盤を強く弾いた後、そのまま鍵盤を強く押さえ込んでいくとビブラートが持続します。

逆に鍵盤を弱く弾いた場合には、音の出はじめにはビブラートはかかりません。このまま力を入れないで鍵盤を押さえていると、ビブラートはかかりませんが、鍵盤を強く押さえ込んでいくとビブラートがかかりはじめます。



参考

- ・本機で扱うことのできるコントローラーの一覧です。

コントローラー	コントロールナンバー設定範囲	コントロールナンバー初期値
MW1	変更不可	1
MW2	1 ~ 31, 33 ~ 119	13
FC1	変更不可	4
FC2	1 ~ 31, 33 ~ 119	12
MBx	1 ~ 31, 33 ~ 119	16
MBy	1 ~ 31, 33 ~ 119	17
BC	変更不可	2
CS1	1 ~ 31, 33 ~ 119	18
CS2	1 ~ 31, 33 ~ 119	19
QS1	1 ~ 31, 33 ~ 119	80
QS2	1 ~ 31, 33 ~ 119	81
QS3	1 ~ 31, 33 ~ 119	82
QS4	1 ~ 31, 33 ~ 119	83
SCENE CONTROLLER	1 ~ 31, 33 ~ 119	14
フットボリューム	変更不可	7
サステインスイッチ	変更不可	64
ポルタメントスイッチ	変更不可	65
ベロシティ	変更不可	-
アフタータッチ	変更不可	-
ピッチベンドホイール	変更不可	-
タッチEG	変更不可	-

- ・コントロールナンバーの変更方法については、システムモードのアサイナブルコントローラー(REFERENCE PART : P. 2-10)をご覧ください。

シーンについて

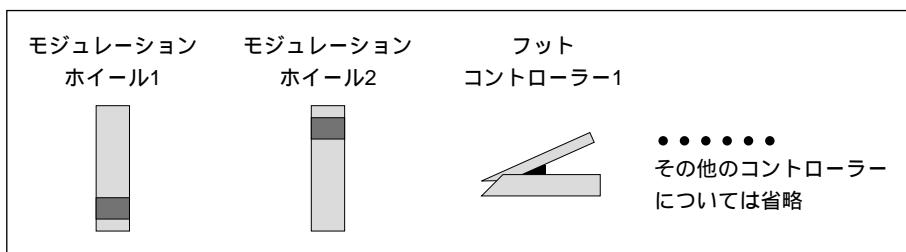
ダイナミックな音変化を演出するために用意されているのが「シーン」機能です。

シーンとは

シーンは、その名の通り「場面」といった機能です。

前ページのコントローラーの一覧から、ベロシティ、ピッチベンドホイール、タッチEG、フットボリューム、サステインスイッチ、ポルタメントスイッチ、シーンコントローラーを除くコントローラーの位置を記憶し、ボタンひとつでそれを呼び出したり、シーンコントローラーで連続して変化させたりすることができます。

たとえば、各コントローラーを次のように動かして、気に入った音になったとします。



この状態で、シーンに記憶させる操作(REFERENCE PART : P. 1-14)を行うと、このコントローラーの位置がシーン(たとえばシーン3)に記憶されます。

この後、さらにコントローラーをいろいろ動かした後、SCENE3を押すと、瞬時に上図の状態に戻ります。

ただし、これは「内部的にそのシーンのコントローラーの状態になる」というだけで、実際のコントローラーが動くわけではありません。(詳しくは後述します)

このようにして、気に入ったコントローラーの位置を、シーン1~3の3種類に記憶させ、シーンボタン SCENE1 SCENE2 SCENE3 を使って、簡単に呼び出すことができます。



参考

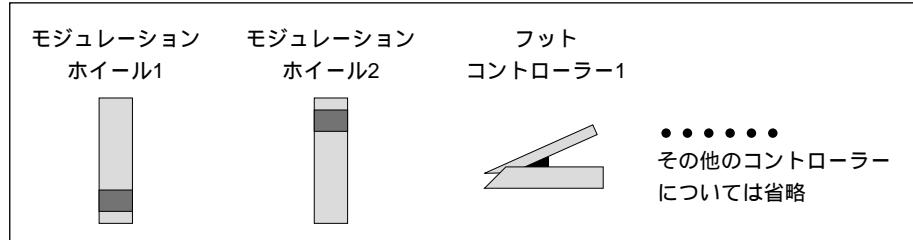
- ピッチベンドホイールのピッチ変更以外のコントロール機能と、タッチEGのベロシティ以外のアフタータッチ機能はシーンとして記憶させることができます。

シーンコントローラー

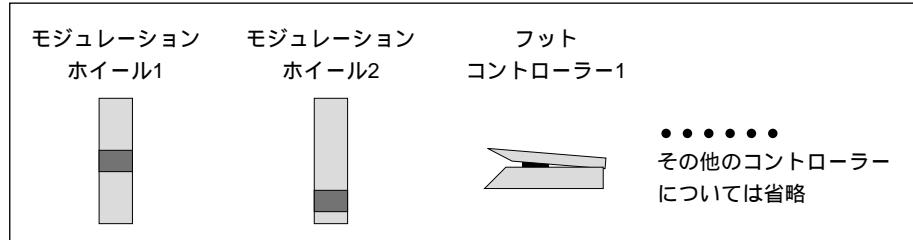
シーン1とシーン2、シーン2とシーン3を滑らかに変化させるのがシーンコントローラーで、センタークリック付きです。

たとえば、次の図のように3つのシーンが記憶されているとします。

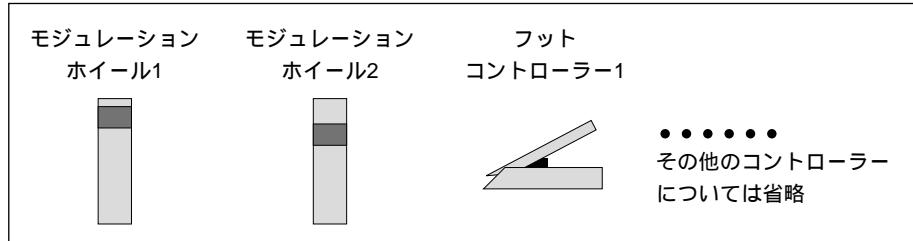
シーン1



シーン2

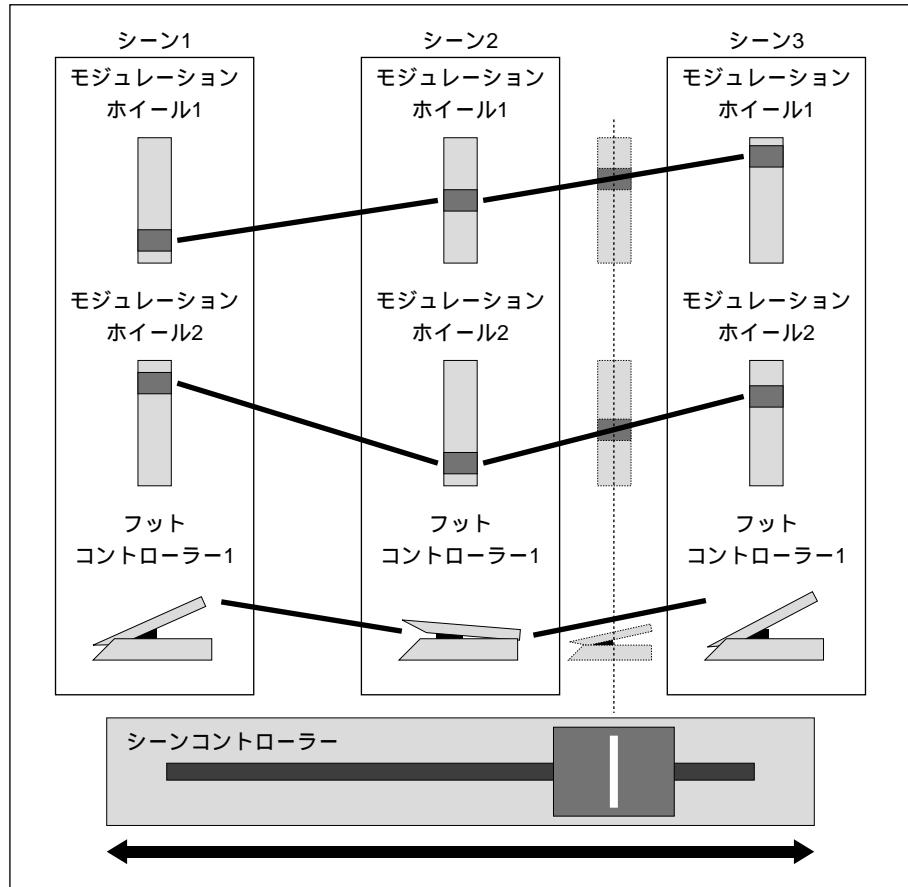


シーン3



ここで、シーンコントローラーを動かすと、次の図のように、あたかも各コントローラーを滑らかに同時に動かしているように音が変化します。

シーンコントローラーのつまみから上に伸びている点線が、そのシーンコントローラー位置での各コントローラーの状態を示します。



また、シーンコントローラー端子に接続したフットコントローラーを使うことでも、シーンコントローラーと同様のコントロールが可能です。（一番手前でシーン1、一番踏み込んでシーン3となります）

さらに、アフタータッチシーンスイッチをオンに設定することで、アフタータッチを使ったシーンをコントロールすることもできます。（ REFERENCE PART : P. 2-4 ）

シーンランプ

SCENE1 **SCENE2** **SCENE3** の上のランプは、現在のシーンの状態を示します。（実際にシーンコントローラーを動かしていただければ一目瞭然だと思います）

- 赤色 : そのシーンになっていることを示します。
- 黄色 : そのシーンにかなり近いことを示します。
- 緑色 : そのシーンから少し離れていることを示します。
- 消灯 : そのシーンから遠く離れていることを示します。

コントローラーフック機能

先ほども簡単にふれたように、シーンボタンを押したり、シーンコントローラーを動かしたとき、あたかも各コントローラーを動かしたように音は変化します。しかし実際のコントローラーは動きません。

シーンを変更したことによって「内部的なコントローラーの位置」と「実際のコントローラーの位置」にずれが生じてしまった状態で、コントローラーを動かしたとき、どの時点からそのコントローラーが有効になるかを設定するのが、コントローラーフックの機能です。(REFERENCE PART : P. 2-4)

コントローラーフック = オフ

コントローラーフックがオフの場合には、コントローラーを少しでも動かすと、瞬間に「内部的なコントローラーの位置」がその「実際のコントローラーの位置」に変化します。したがって、突然音が変化してしまうことになります。鍵盤を弾く振動やスピーカーからの振動などによってもコントローラーが動いてしまう場合もありますので、注意が必要です。

コントローラーフック = オン

コントローラーフックがオンの場合には、コントローラーを動かして、「実際のコントローラーの位置」が、「内部的なコントローラーの位置」と一致した(通過した)時点からコントローラーが働きはじめます。したがって、突然音が変化してしまうことがありません。

通常は、この「コントローラーフック = オン」で使うことをおすすめします。



参考

- ・コントローラーフック機能の設定は、クイックエディットにも影響します。
(BASIC PART : P. 3-17)
- ・シーンコントロールスライダーと、シーンフットコントローラーの両方を使用する場合には、後着優先(後から動かしたコントローラーが有効)となります。

コントローラーズランプ

各コントローラーの上または鍵盤の右側についているコントローラーズランプは、次のようにコントローラーの状態を示します。

赤色点灯

そのコントローラーにパラメーターが割り当てられています。

また、コントローラーフックがオンに設定されていて、そのコントローラーがまだ「内部的なコントローラーの位置」を通過していないことを示します。したがって、「内部的なコントローラーの位置」と「実際のコントローラーの位置」にずれが生じているままの状態です。

赤色点滅

そのコントローラーにパラメーターが割り当てられています。

また、コントローラーフックがオンに設定されていて、そのコントローラーが一部のエレメントの「内部的なコントローラーの位置」を通過したことを示します。したがって、いくつかのエレメントでは「内部的なコントローラーの位置」と「実際のコントローラーの位置」が合っていますが、残りのエレメントでは「内部的なコントローラーの位置」と「実際のコントローラーの位置」にずれが生じているままの状態です。

緑色点灯

そのコントローラーにパラメーターが割り当てられています。

コントローラーフックがオンに設定されている場合には、そのコントローラーが全部のエレメントの「内部的なコントローラーの位置」を通過したことを示します。したがって、すべてのエレメントで「内部的なコントローラーの位置」と「実際のコントローラーの位置」が合っている状態です。

コントローラーフックがオフに設定されている場合には、使用可能なコントローラーは常にこの緑色点灯になります。

消灯

そのコントローラーにパラメーターが割り当てられていません。

コントローラーイニシャライズ機能

ボイスを切り換えたとき、直前まで使っていたコントローラーの状態を維持するか、しないかを選択することができます。(REFERENCE PART : P. 2-4)

コントローラーイニシャライズ = オフ

直前まで使っていたコントローラーの状態を維持し、ボイスを切り換えた後も同じコントローラーの状態で音が出ます。

「内部的なコントローラーの位置」と「実際のコントローラーの位置」がずれている場合には、「実際のコントローラーの位置」が使われます。

コントローラーイニシャライズ = オン

直前まで使っていたコントローラーの状態を維持しないで、新しいボイスの「イニシャルシーン」の状態で音が出ます。

イニシャルシーンは、シーン(REFERENCE PART : P. 1-14)の機能で設定したシーン1~3のいずれかです。

クイックエディットについて

クイックエディットは、ボイスを簡単にリアルタイムでエディットすることができるエディット機能です。

クイックエディットとは

クイックエディットは、クイックエディットパネルの△▽と、クイックエディットスライダー1~4を使ってボイスをエディットする機能です。

演奏中に、鍵盤を弾いたままでもエディットできますので、あたかもコントローラーのように使うこともできます。

クイックエディットに用意されているのは、大きな効果を得ることができます16個のパラメーターです。(この16個に固定されています)

1 : EQ LOW	イコライザー低域
2 : EQ LO-MID	イコライザー中低域
3 : EQ HI -MID	イコライザー中高域
4 : EQ HIGH	イコライザー高域
5 : AT FOLLOW	アフターナッヂの追従性
6 : VEL SENS	ペロシティの変化幅
7 : POR TIME	ポルタメントタイム
8 : EF DEPTH	エフェクトの深さ
9 : LFO DEPTH	LFOの深さ
10 : LFO SPEED	LFOのスピード
11 : LFO DELAY	LFOの遅延時間
12 : LFO HOLD	LFOの維持時間
13 : EG ATTACK	エンベロープジェネレーターのアタックレイト
14 : EG DECAY	エンベロープジェネレーターのディケイレイト
15 : EG SUSTN	エンベロープジェネレーターのサステインレベル
16 : EG RELSE	エンベロープジェネレーターのリリースレイト

これらのパラメーターは、次のように4行×4列に並べられています。

EQ LOW	EQ LO-MID	EQ HI -MID	EQ HIGH
AT FOLLOW	VEL SENS	POR TIME	EF DEPTH
LFO DEPTH	LFO SPEED	LFO DELAY	LFO HOLD
EG ATTACK	EG DECAY	EG SUSTN	EG RELSE



参考

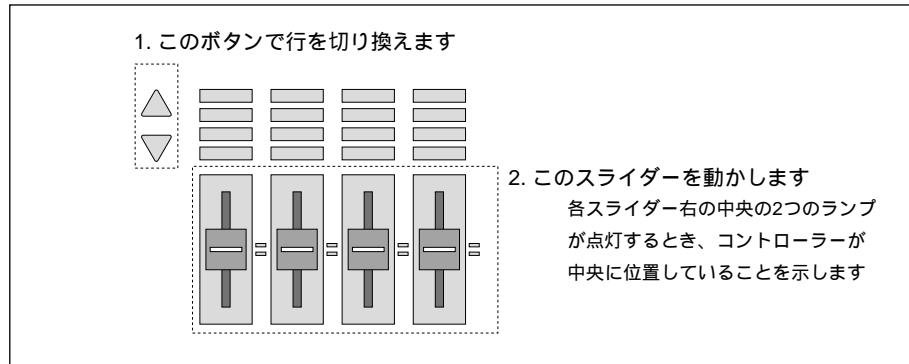
- クイックエディットは、クイックエディットスライダーの右横のランプが点灯しているときに使うことができます。このランプは、ボイスとシステムのMIDI設定を使って、送受信チャンネルを一致させることで点灯させることができます。(REFERENCE PART : P. 2-8)

クイックエディットの操作

クイックエディットの操作は、簡単です。

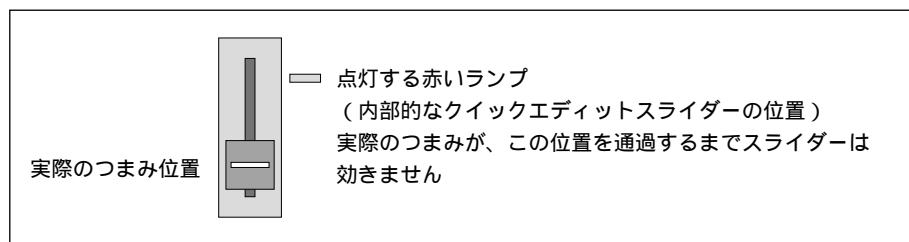
クイックエディットパネルの△▽を使って、行(点灯する文字)を選択した後、目的の文字の下のクイックエディットスライダー1~4を動かすだけです。

(この操作を行うと、画面1行目のボイス番号の前に■のマークが表示され、エディット中であることがわかります)



クイックエディットでも、シーンの部分で説明した「コントローラーフック機能」(BASIC PART : P. 3-14)が働きます。

コントローラーフックがオンになっている場合には、クイックエディットスライダーが右側に点灯している赤いランプを通過した時点から、そのクイックエディットスライダーが機能します。



参考

- クイックエディットパネルの点灯する行をどの行にするかもボイスパラメーターの1つの設定要素です。したがって、点灯する行を変更しただけでもエディットを開始したことになります。

クイックエディット後のボイスのストア

クイックエディットスライダーを動かして音を変化させた後、そのボイスを本体内に保存(ストア)することができます。(BASIC PART : P. 3-28)

もちろん、保存する必要のないときはストアしなくてもかまいません。この場合、同じボイスに切り替え直す(点灯しているプログラムボタンを押し直す)と、クイックエディット前の状態のボイスに戻ります。

クイックエディットのパラメーター

ここでは、クイックエディット用に用意されている16個のパラメーターを順番に紹介していきます。

EQ LOW

イコライザーロー(REFERENCE PART : P. 1-51)のゲインの値を調整します。スライダーを上げるほど、ゲインが大きくなります。

EQ LO-MID

イコライザーローミッド(REFERENCE PART : P. 1-51)のゲインの値を調整します。スライダーを上げるほど、ゲインが大きくなります。

EQ HI-MID

イコライザーハイミッド(REFERENCE PART : P. 1-51)のゲインの値を調整します。スライダーを上げるほど、ゲインが大きくなります。

EQ HIGH

イコライザーハイ(REFERENCE PART : P. 1-51)のゲインの値を調整します。スライダーを上げるほど、ゲインが大きくなります。

AT FOLLOW

アフタータッチの変化に伴う音変化の追従性を設定します。スライダーを上げるほど、追従性が良く(速く変化するように)なります。

VEL SENS

ベロシティの変化幅を設定します。スライダーを一番手前になると、ベロシティが96に固定され、ベロシティによる音の変化はなくなります。スライダーを中央になると、もともとそのボイス(エレメント)に設定されているベロシティセンシティビティが使われます。さらに上げると、ベロシティの幅が拡がり、より変化が激しくなります。

POR TIME

もともとそのボイス(エレメント)に設定されているポルタメントタイムを調整します。スライダーを上げるほど、ポルタメントタイムが長くなります。

EF DEPTH

エフェクトからのリターンレベル(REFERENCE PART : P. 1-41)を調整します。スライダーを上げるほど、リターンレベルが大きくなり、エフェクト音が大きくなります。

LFO DEPTH

もともとそのボイス(エレメント)に設定されているLFO(周期的なゆれを作り出す装置)のゆれの幅を調整します。スライダーを上げるほど、ゆれの幅が大きくなります。

LFO SPEED

もともとそのボイス(エレメント)に設定されているLFOのゆれのスピードを調整します。スライダーを上げるほど、ゆれのスピードが速くなります。

LFO DELAY

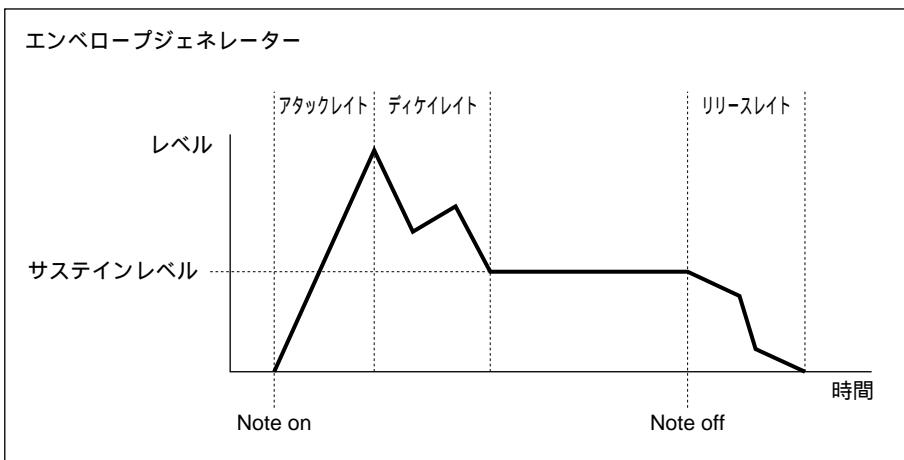
もともとそのボイス(エレメント)に設定されているLFOのゆれの遅延時間(鍵盤を弾いてからLFOの効果が効きはじめるまでの時間)を調整します。スライダーを上げるほど、遅延時間が長くなります。

LFO HOLD

もともとそのボイス(エレメント)に設定されているLFOのゆれの持続時間(LFOの効果が効きはじめてから効果がなくなるまでの時間)を調整します。スライダーを上げるほど、持続時間が長くなります。

EG ATTACK

もともとそのボイス(エレメント)に設定されているエンベロープジェネレーターのアタックレイトを調整します。スライダーを上げるほど、変化が遅くなります。



EG DECAY

もともとそのボイス(エレメント)に設定されているエンベロープジェネレーターのディケイレイトを調整します。スライダーを上げるほど、変化が遅くなります。

EG SUSTN

もともとそのボイス(エレメント)に設定されているエンベロープジェネレーターのサステインレベルを調整します。スライダーを上げるほど、レベルが大きくなります。

EG RELSE

もともとそのボイス(エレメント)に設定されているエンベロープジェネレーターのリリースレイトを調整します。スライダーを上げるほど、変化が遅くなります。



注意

- ・ポルタメントモードがfingrd以外のとき、ポルタメント端子にフットスイッチが接続されている場合には、このフットスイッチを踏まないとポルタメントはかかりません。
- ・EG、LFOを使用していないボイスでは、EGやLFOのパラメーターを変更しても音に変化はありません。

MIDIによるクイックエディットのコントロール

外部MIDI機器を使って、クイックエディットを行うこともできます。

MIDIによるクイックエディットのコントロールは、コントロールチェンジ信号を使って行います。

クイックエディットの対象となるパラメーター(点灯する行)は、ボイスデータとして管理しています。クイックエディットを行いたいパラメーターを△▽で選択した後、ストアすることで、外部MIDI機器を使って任意のパラメーターをエディットすることができます。

また、各スライダーのコントロールチェンジナンバーは、システムモード(REFERENCE PART: P. 2-10)で設定します。



参考

- ・イコライザー(ロー、ローミッド、ハイミッド、ハイ)およびエフェクトデプス以外のパラメーターは、ベーシックレシーブチャンネル(REFERENCE PART: P. 2-8)、またはエレメントレシーブチャンネル(REFERENCE PART: P. 1-19)の設定で、外部機器のMIDIチャンネルと一致したチャンネルを持つエレメントにのみ効果があります。
- ・クイックエディットの各パラメーターは、あくまでもエディットであるため、リアルタイムコントローラーのように追従性が良くない場合があります。外部MIDI機器を使ってクイックエディットを行う場合は、半固定コントローラーとしてお使いいただくことをおすすめします。

カテゴリーについて

カテゴリーは、ボイスの特徴を示すための分類です。ボイスを選択するときに便利なように上手に使ってください。

カテゴリーの種類

カテゴリーは、次のように英文字4文字で表記されます。

4文字表示	10文字表示	内容
----	No Assign	分類なし
AcPf	Aco.Piano	アコースティックピアノ系
ElPf	Ele.Piano	エレクトリックピアノ系
MKey	Misc.Kbd	その他のキーボード系
AGtr	Aco.Guitar	アコースティックギター系
EGtr	Ele.Guitar	エレクトリックギター系
MGtr	MiscGuitar	その他のギター系
Bass	Bass	ベース系
Eth	Ethnic	民族楽器系
CPrc	ChromPerc	音程を持つ打楽器系
Perc	Percussive	音程を持たない打楽器系
Drum	Drum set	ドラムボイス系
Org	Organ	オルガン系
Bowd	BowedStrgs	擦弦楽器ソロ系
Pluk	PluckStrgs	撥弦楽器ソロ系
Orch	Misc.Orch	その他の弦楽器ソロ系
OEns	OrchEnsmbl	オーケストラアンサンブル系
Chor	Choir	合唱アンサンブル系
MEns	MiscEnsmbl	その他アンサンブル系
Brs	Brass	金管楽器系
Reed	Reed	リード楽器系
Pipe	Pipe	木管楽器系
Voce	Voice	声系
SLd	SynthLead	シンセリード系
SPad	SynthPad	シンセパッド系
SCmp	SynthComp	シンセコンプ系
SSFx	SynthSE	シンセ効果音系
MSFx	MusicalSE	音楽効果音系
NSFx	NaturalSE	自然効果音系
Smpl	PhraseSmpl	フレーズサンプリング系

カテゴリーは、ボイスをストア(BASIC PART : P. 3-28 REFERENCE PART : P. 1-54)するときに変更することができます。

3つのモード

本機には、大きく3つのモードがあります。各モードの細かい機能は、リファレンスパートで解説します。

プレイモード

プレイモードは、操作の中心となるモードです。

ボイスを選び演奏するモードです。また、演奏しながらコントローラーを動かしたり、クイックエディットを行ったりすることができます。

また、ボイスのエディットやシーンの設定などもこのモードで行います。

PLAYを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、プレイモードになります。

システムモード

システムモードは、システム全体に関する設定を行うモードです。

トーンジェネレーター(音源)やキーボード、MIDI、コントローラーなど全ボイスに共通の設定を行います。

また、グリーティングメッセージ(起動時に表示されるメッセージ)や画面表示の反転などを設定することもできます。

SYSTEMを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、システムモードになります。

ディスクモード

ディスクモードは、本体内とフロッピーディスクとの間で、データをやりとりするためのモードです。

現在の本体内のデータをまとめてディスクに保存(セーブ)したり、ディスク上のデータを本体内に読み込んだり(ロード)することができます。

また、新しいディスクをフォーマットしたり、ファイル名を変更したりする機能も用意されています。

DISKを押すと、ボタンの上のランプが点灯し、ディスクモードになります。

操作の基本

ここでは、各モードに共通の基本的な操作方法をまとめて説明します。

モードを切り換える

プレイモード、システムモード、ディスクモードを切り換えるときは、**PLAY**、**SYSTEM**、**DISK**のボタンを使います。

特殊な場合を除いて、どんな画面にいてもこの3つのボタンでモードを切り換えることができます。

ボイスを切り換える

第2章でもいくつか紹介しましたが、プレイモードでボイスを切り換える方法には、次の4種類があります。

バンクボタン、プログラムボタンで切り換える方法

バンクボタン(**A** ~ **D**)を押してバンクを選択した後、プログラムボタン(**1** ~ **16**)を押してボイスを切り換える方法です。

同じバンク内であれば、バンクボタンを押す操作は省略できます。

ダイアルを使う方法

ダイアルを時計方向に回すと、ボイス番号が上がっていきます。逆に回すとボイス番号が下がっていきます。

A ~ **D**のバンク間も連続したものとしてボイスを切り換えることができます。

INC/YES **DEC/NO** を使う方法

INC/YESを押すと、ボイス番号が上がっていきます。**DEC/NO**を押すとボイス番号が下がっていきます。

ダイアル同様、**A** ~ **D**のバンク間も連続したものとしてボイスを切り換えることができます。

ボイスの一覧からボイスを選ぶ方法

プレイモードの最初の画面(ボイス名が中央に大きく表示されている画面)で、**F8** : Dir を押すと、現在のバンク内の16ボイスの一覧表が表示されます。

PLAY/DIRECTORY : A01(01) SpacePorta	
Bank	A01
0:SpacePorta	6:UowBra 0:HamPBel 13:Oriente
0:WaterBe	0:NoisyKi 10:HyperDr 14:Clox
0:StrSqwe	0:MS_Fant 11:SteelSp 15:TalkDru
0:OrcheSt	0:Swepy 12:FeedRac 16:Harmage
Info	View (Tch) CTb1 Scene USet Out Dir

バンクボタンを押してバンクを選択した後、カーソルボタン(◀▶)で目的のボイス名にカーソルを移動し、点滅状態で**ENTER**を押すと、ボイスが切り換わります。

また、バンクボタンを押した後、ダイアルや**INC/YES** **DEC/NO**、プログラムボタンを使ってボイスを切り換えることもできます。

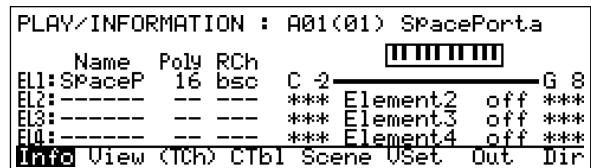
同じバンク内であれば、バンクボタンを押す操作は省略できます。

機能を選択する

画面の最下行には、現在の状態から進むことのできる機能を表示しています。これらの機能の画面に移動する場合には、[F1] ~ [F8] のファンクションボタンを使います。(目的の機能の文字の下のボタンを押します) たとえば、次の画面はプレイモードの最初の画面です。



この画面で [F1] : Info を押すと、次のようなインフォメーションビューの画面に移ります。



参考

- ・画面最下行の表示では、かっここの形によって次のような内容を示します。
- ・()は、ボタンを押しながら行う機能を示します。
- ・[]は、その画面から入ることのできるサブモードを示します。
- ・{ }は、その画面で実行できる機能を示します。

階層をさかのぼる

ファンクションボタンを使って機能を選択し、各機能の画面を表示した後、再び元の画面に戻りたい場合には、[EXIT] を押します。

たとえば、上のインフォメーションビューの画面で、[EXIT] を押すと、元の画面(プレイモードの最初の画面)に戻ります。

また、モードボタン([PLAY] 、 [SYSTEM] 、 [DISK])を押すと、各モードの最初の画面や直前に表示していた画面に戻ります。

カーソルを移動する

1つの画面内で設定する項目は、1項目とは限りません。複数の項目を設定していくためには、カーソル移動(反転表示の部分を動かす操作)という操作が必要となります。

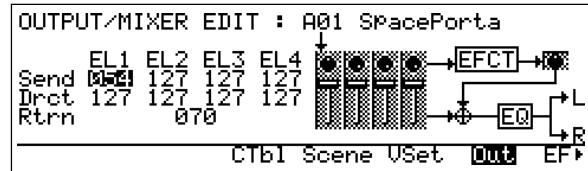
カーソル移動には、カーソルボタン(<◇>)を使います。

また、画面によっては △ ▽ を押すことで、画面内の項目がスクロール(上または下に移動する)する場合もあります。

数値を変更する

目的の項目にカーソルを移動したら、今度はその設定を変更します。ここでは、数値項目(「0～127」や「-48～48」などの数値で設定する項目)の変更方法を説明します。

たとえば、次の画面でカーソルの置かれた「Send / EL1」の項目は、「0～127」の範囲で設定する数値項目です。



数値項目の変更方法には、次の2種類があります。

ダイアルを使う方法

ダイアルを時計方向に回すと、数値が増えます。逆に回すと数値が減ります。また、ダイアルには、加速機能があり、速く回すほど設定値が大きく変化します。

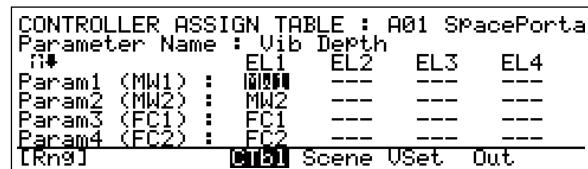
[INC/YES] [DEC/NO] を使う方法

[INC/YES] を押すと、1つずつ数値が増えます。[DEC/NO] を押すと、1つずつ数値が減ります。また、ボタンを押し続けると連続して数値が変化します。

設定値を変更する

機能によっては、いくつかの設定値(または選択肢)の中から目的のものを選ぶという項目も出てきます。

たとえば、次の画面の「Param1(MW1)/EL1」の項目は、「MW1」や「MW2」「FC1」などのコントローラーを選択する項目です。この他にも「on」と「off」を選択する項目などもあります。



設定値の変更方法には、数値と同様に2種類があります。

ダイアルを使う方法

ダイアルを回して、設定を選択します。

[INC/YES] [DEC/NO] を使う方法

[INC/YES] または [DEC/NO] を押して設定を選択します。

文字を入力する

ストアの機能でボイス名やノート(コメント)を設定するときや、セーブやリネームの機能でファイル名を設定するときには、文字を入力する操作が必要になります。

次の画面は、ボイスのストア時に表示される画面です。



この画面が文字を入力するための画面です。

次のような操作で文字を入力します。

文字を変更する

ダイアルを回したり、**[INC/YES]** **[DEC/NO]** を押すと、カーソルのある文字が変更されます。

アルファベット以外にも、数字、記号などが使えます。

カーソルを左右に移動する

カーソルボタン(◀▶)を押すと、カーソルが左右に移動します。

スペース(空白)を入力する

ファンクションボタンの **[F7]** : {Spc}を押すと、カーソルのある文字がスペースに変更され、1文字分右にカーソルが移動します。

全部の文字を消去する

ファンクションボタンの **[F8]** : {Clr}を押すと、全部の文字が消去され、カーソルが先頭の位置に戻ります。

文字入力を終了する

[EXIT] を押すと、文字入力を終了し、元の画面に戻ります。。



注意

- ・ファイル名を指定するときは、MS-DOSに準拠した文字だけが使用可能となります。(小文字や一部の記号が入力できないようになります)
- ・ファイル名を指定するとき、ファイル名の先頭にスペースは使えません。また、途中にスペースを使うと、スペースがアンダースコア(_)に書き換えられます。(全文字がスペースの場合にはすべてマイナス(-)となります)

ボイスのエディットについて

ここでは、ボイスのエディットをはじめる前に、必ず覚えておいて欲しいことを説明します。特に、ストア、コンペアの操作は、エディットを進める上でかかせない操作です。いつでも使えるようにしておいてください。

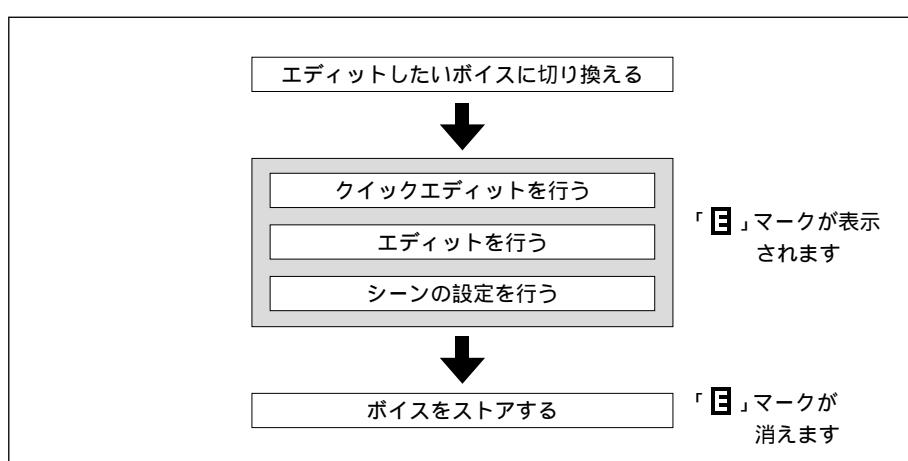
ボイスエディットの進め方

前述したように、本機では白紙の状態からボイスを作り上げていくことはできません。

したがって、ボイスエディットは、ディスクデータで供給されたボイスを基にして、公開された設定項目をエディットしていくという形になります。

また、エディットしたボイスは、ストア(保存)の操作をすることで正式にボイスとして保存されます。

ボイスのエディットは、次のような流れで進めていきます。



何らかのエディットを行うと、画面上のボイス番号の前に「E」マークが表示されます。このマークは、「このボイスはエディットされているが、まだストアされていない」ということを示します。

ストアの操作

ストア(ボイスに名前やノートを付けて保存する操作)は、ボイスをエディットする上で一番重要な操作です。

ストアするのを忘れて、別のボイスを選んでしまうと、せっかくエディットしたボイスが消えて(元のボイスに戻って)しまいます。

ここでは、ストアの操作を説明します。



注意

- ストアを実行すると、もともとその番号にあったボイスは消されてしまいます。もし、そのボイスもとっておきたい場合には、ストアを実行する前にフロッピーディスクにセーブしておいてください。
(REFERENCE PART : P. 3-9)
- ストアは、プレイモードであればどの階層にいても実行できます。システムモードやディスクモードでは実行できません。
- システムモードのメモリープロテクト(REFERENCE PART : P. 2-13)がオンになっている場合、ストアは実行できません。



参考

- 任意のボイスを、別のボイス番号にコピーする場合も、ストアの機能を使います。コピーしたいボイスを選択した後、エディットしないままストアの操作でストア先を選択し、実行します。
- ノートウィンドウは、プレイモードでボイスを選んだとき表示しないように設定することもできます。



手順

- STOREを押します。

次のような画面が表示されます。



- バンクボタンやダイアル、カーソルボタン、INC/YES DEC/NOを使って、ストア先となるボイスにカーソルを合わせます。

ストア先のボイスにカーソルを合わせたら、次の手順に進みます。

- F1 : [Name]を押します。

ボイス名(画面の最上行に表示されています)を変更する必要のない場合は、この操作をとばして、手順5に進んでください。

ボイス名を入力する画面が表示されます。



4. ボイス名を入力します。

この操作については、「文字を入力する」(BASIC PART : P. 3-26)をご覧ください。

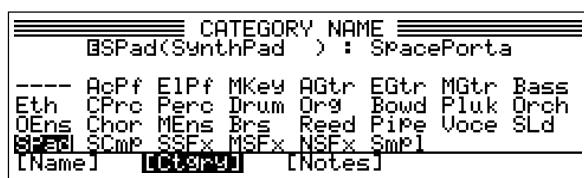
ボイス名は最大10文字まで使うことができます。

ボイス名入力後、**EXIT** を押すと、元の画面に戻ります。

5. **F3** : [Ctgry] を押します。

カテゴリー(ボイスの分類)を変更する必要のない場合は、この操作をとばして、手順7に進んでください。

カテゴリーを選択する画面が表示されます。



6. カテゴリーを選択します。

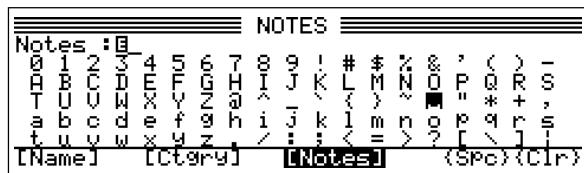
カテゴリーの種類については「カテゴリーについて」(BASIC PART : P. 3-21)をご覧ください。

カテゴリー選択後、**EXIT** を押すと、元の画面に戻ります。

7. **F5** : [Notes] を押します。

プレイモードでボイスを選んだときに表示するノートウィンドウの内容を設定します。内容を変更する必要のない場合は、この操作をとばして手順9に進んでください。

ノートを設定するウィンドウが表示されます。



8. ノートウィンドウの内容を設定します。

この操作については、「文字を入力する」(BASIC PART : P. 3-26)をご覧ください。

ノート内容は最大32文字まで使うことができます。

プレイモードでボイスを選んだときに、ノートウィンドウを表示せたくない場合は、ノート内容の最初にスペースを1文字だけ入力します。

ボイス名入力後、**EXIT** を押すと、元の画面に戻ります。

9. **ENTER** を押します。

確認のメッセージが表示されます。

10. **INC/YES** を押します。

ストアを中止したい場合には、**INC/YES** のかわりに**DEC/NO** を押します。

ストアが実行されます。

11. **EXIT** を押します。

元の画面に戻り、ストアしたボイスが選択された状態になります。

コンペアの操作

コンペアは、ボイスのエディット中に、「エディット中の音」と「エディット前の音」とを聴き比べるための機能です。

基にしたボイスに対して、どのくらい変化したかを確認するときに便利な機能です。

コンペア中には、画面に表示しているパラメーターやクイックエディットライダーの右側の赤いランプも、エディット前の状態に戻ります。

また、コンペア中には、画面のボイス番号の前に「」のマークが表示され、カーソルが下線に変わります。



注意

- ・コンペア中(エディット前の音が呼び出されている状態のとき)には、エディットできません。
- ・まだエディットしていない状態でコンペアは使えません。



参考

- ・クイックエディットとコンペアの機能を活用することで、ライブ演奏の自由度を拡げることも可能です。たとえば、クイックエディットで大きく音を変化させて演奏した後、コンペアで元の音に戻し演奏し、再びコンペアを解除しクイックエディットした音を使うといったことも実現できます。
- ・ストアに入り、ボイス名を変更しているときにもコンペアを使うことができます。



手順

1. エディット中に  を押します。
ランプが点滅をはじめます。



2. 鍵盤を弾いて、エディット前の音を確認します。
エディット前の音の確認が終わったら、次の手順に進みます。
3. もう一度、 を押します。
コンペアが解除され、元のエディット状態に戻ります。

コピーの操作について

エディット中に、他のボイスやエディットする前の元のボイスなどから、次のようなデータをコピーすることができます。

各コピーの操作方法については、表記のページをご覧ください。

- ・ボイスのコピー(ストア機能を使います)(REFERENCE PART : P. 1-54)
- ・エフェクトのコピー(REFERENCE PART : P. 1-50)
- ・エレメントのコピー(REFERENCE PART : P. 1-38)
- ・イコライザーのコピー(REFERENCE PART : P. 1-53)

エディットをしやすくするための機能

プログラムボタン **1** ~ **4** および **9** ~ **12** には、ボイスエディットを進めやすくするための機能が用意されています。各ボタンの下に紫色で印刷されている文字がその機能を示します。

エレメントセレクト (ELEMENT SELECT)

1 (E1) **2** (E2) **3** (E3) **4** (E4)

エディット中に、エディットの対象となるエレメントを切り替えます。たとえば、エレメント1のあるパラメーターにカーソルが置かれた状態で、**3** (E3)を押すと、エレメント3の同じパラメーターにカーソルが移動します。また、1エレメントしか使っていないボイスの場合でも、この機能を使用することができます。

エレメントオン / オフ (ELEMENT ON/OFF)

9 (E1) **10** (E2) **11** (E3) **12** (E4)

一時的に、エレメント1~4の任意のエレメントの発音を中止します。特定のエレメントの音だけを確認したい場合や、特定のエレメントだけを消音したい場合などに使います。

各ボタンを押すたびに、交互にオン / オフが切り換わります。ランプが点灯しているときはオン(発音する)の状態、ランプが点滅しているときはオフ(発音しない)の状態です。(ランプが消えている場合には、エレメントスイッチがoffになっていることを示します)



注意

- これらの機能は、あくまでもエディットをしやすくするために用意されている機能です。これらのボタンの状況がボイスデータとしてストアされることはありません。
- エディットに入っているとき以外には、これらの機能は使用できません。

REFERENCE

PART

第1章

プレイモード

この章では、プレイモードのすべての機能を解説しています。前半では、ボイスを選んで演奏するための便利な機能を、後半では、ボイスエディット機能について説明します。

プレイモードについて

VP1のプレイモードは、ボイスの演奏やエディットを行うためのモードです。

プレイモードのときには、パネルの`PLAY`の上のランプが点灯します。他のモードからプレイモードに移るときには、`PLAY`を押します。

次の画面は、電源を入れたときや、他のモードからプレイモードに切り換えたときに表示される画面です。



この章では、ボイスを選んで演奏するときに便利な機能と、ボイスエディット機能に大きく分けて説明します。

ボイスを選んで演奏するときに便利な機能については、次ページから解説をはじめます。

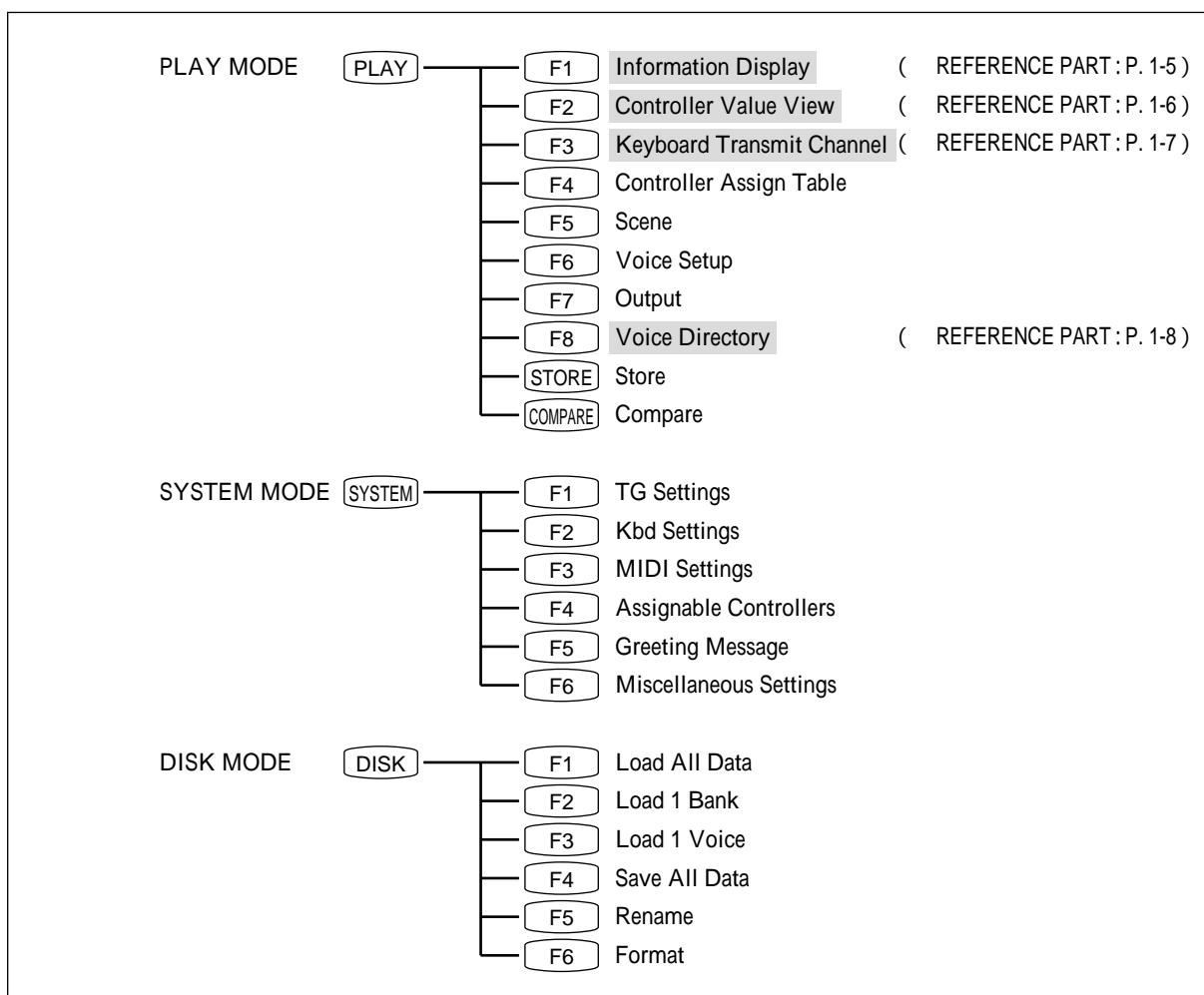
ボイスエディットを伴う機能については、この章の後半で解説します。（ REFERENCE PART : P. 1-9 ）

プレイモードの便利な機能

ここで説明する「プレイ」、「インフォメーションディスプレイ」、「コントローラーバリュービュー」、「キーボードトランスマットチャンネル」、「ボイスディレクトリー」の各機能は、ボイスの設定に変更を加えません。

ここで説明する機能

ここでは、 の部分の機能を順番に説明していきます。



参考

- **F1** ~ **F3**、**F8** の機能を使ったことにより、画面のボイス名の前に「」のマーク(エディットされたことを示すマーク)が表示されることはありません。

PLAY : プレイ

PLAY

ボイスを選んで演奏を行う状態です。

Program Number

A01 ~ D16

PLAY : A01(01) Kbd Trans Ch = 01
SPad:SPacePorta
 EL1:SPacePorta EL2:-----
 EL3:----- EL4:-----
 Info View (Tch) CTb1 Scene USet Out Dir



解説

- ボイスを選んで鍵盤やコントローラーを使って演奏を行ったり、設定を確認するための画面やエディットの画面に進むための画面です。
- 画面最上行には、ボイス番号やキーボードトランスマッチチャンネルが表示されます。
- 画面中央には、大きな文字でカテゴリー(「:」前の文字)とボイス名(「:」以降の文字)が表示されます。カテゴリーに関しては「カテゴリーについて」(BASIC PART : P. 3-21)をご覧ください。
- ノートウィンドウが表示されているとき、**EXIT** を押すとノートウィンドウが消えます。この後、**ENTER** を押すと再びノートウィンドウが表示されます。(BASIC PART : P. 3-28)
- この状態でボイスを選ぶことができます。(BASIC PART : P. 3-23)
- コントローラーを使って、音色や音程、音量などをコントロールすることができます。(BASIC PART : P. 3-8)
- シーンコントローラーを使って、ダイナミックに音色や音程、音量などをコントロールすることができます。(BASIC PART : P. 3-11)
- クイックエディットを使って、簡単に音色や各種設定を変更することができます。(BASIC PART : P. 3-16)
- F1** : インフォメーションディスプレイの機能を使って、ボイスを構成するエレメントの名前や発音範囲、発音数、MIDIレシーブチャンネルなどを確認することができます。(REFERENCE PART : P. 1-5)
- F2** : コントローラーバリュービューの機能を使って、現在のコントローラーのMIDI出力情報を確認することができます。(REFERENCE PART : P.1-6)
- F3** : キーボードトランスマッチチャンネルの機能を使って、MIDIトランスマッチチャンネルを変更することができます。(REFERENCE PART : P. 1-7)
- F8** : ボイスディレクターの機能を使って、現在選択されているバンクに含まれている16種類のボイスを一覧で確認することができます。また、その一覧の中から任意のボイスに切り換えることができます。(REFERENCE PART : P. 1-8)
- F4** ~ **F7** を使ってエディットに進み、さまざまなボイスの設定を変更することができます。(REFERENCE PART : P. 1-9)

INFORMATION DISPLAY : インフォメーションディスプレイ

PLAY

F1 : Info

ボイスを構成するエレメントの名前や同時発音数、レシーブチャンネル、発音音域などを表示します。

設定項目はありません

PLAY/INFORMATION : A01(01) SpacePorta

Name	Poly	RCh	G 8	
EL1: SpaceP	16	bsc	C -2	
EL2: -----	---	---	***	Element2 off ***
EL3: -----	---	---	***	Element3 off ***
EL4: -----	---	---	***	Element4 off ***
			Info	View (Tch) CTB1 Scene USet Out Dir



解説

- この機能では、現在のボイスを構成するエレメントに関して、次の設定を確認することができます。
 - Name(エレメント名)では、使われているエレメントの名前を表示します。使われていないエレメントの部分には、「-----」が表示されます。
 - Poly(ポリ)では、各エレメントの最大同時発音数を示します。
 - RCh(MIDIレシーブチャンネル)では、各エレメントが受信し、発音する MIDIチャンネルを示します。
 - 画面右側の鍵盤の部分では、各エレメントの発音音域を示します。太いバーが発音する音域を示し、左側の表示がノートリミットロー、右側の表示がノートリミットハイを示します。
- F1 (Info)または EXIT あるいは PLAY を押すと、元のプレイの画面に戻ります。
- インフォメーションディスプレイの画面のまま、ボイスを切り換えることもできます。ボイス切り換えの操作は通常の方法と同じです。(ただし、画面はインフォメーションディスプレイのままとなります)
- また、インフォメーションディスプレイの画面から、 F2 ~ F8 を使って、他の機能に進むこともできます。



参考

- 他のボイスのエレメントを使いたいときは、エレメントコピーの機能を使います。(REFERENCE PART : P. 1-38)
- 最大同時発音数を変更するときは、ボイスセットアップのマックスノートの機能を使います。(REFERENCE PART : P. 1-18)
- MIDIレシーブチャンネルを変更するときは、ボイスセットアップのレシーブチャンネルの機能を使います。(REFERENCE PART : P. 1-19)
- 発音音域を変更するときは、ボイスセットアップのノートリミットの機能を使います。(REFERENCE PART : P. 1-27)

CONTROLLER VALUE VIEW : コントローラーバリュービュー

PLAY **F2** : View

現在の各コントローラーの位置を数値で表示します。

設定項目はありません

PLAY/CTRL VIEW : A01(01) SpacePorta					
PB	: 064	FC1	: 119	AT	: 000
MW1	: 127	FC2	: 000	QS1	: 064
MW2	: 127	MBx	: 030	QS2	: 000
CS1	: 127	MBy	: 127	QS3	: 000
CS2	: 127	BC	: 000	QS4	: 127
				Info	View (Tch) CTE1 Scene USet Out Dir



解説

- この機能では、現在の各コントローラーの位置(モジュレーションホイールの回した深さやフットコントローラーの傾きなど)をMIDI出力したときの数値を表示します。

- PB : ピッチペンドホイール
- MW1 : モジュレーションホイール1
- MW2 : モジュレーションホイール2
- CS1 : コンティニュアスライダー1
- CS2 : コンティニュアスライダー2
- FC1 : フットコントローラー1
- FC2 : フットコントローラー2
- MBx : モジュレーションボール横(X)方向
- MBy : モジュレーションボール縦(Y)方向
- BC : ブレスコントローラー
- AT : アフタータッチ
- QS1 : クイックエディットスライダー1
- QS2 : クイックエディットスライダー2
- QS3 : クイックエディットスライダー3
- QS4 : クイックエディットスライダー4

- この状態で、各コントローラーを動かすと、その操作と連動して画面上の数値も変化します。

- F2** (View)または**EXIT** あるいは**PLAY** を押すと、元のプレイの画面に戻ります。
- コントローラーバリュービューの画面のまま、ボイスを切り換えることもできます。ボイス切り替えの操作は通常の方法と同じです。(ただし、画面はコントローラーバリュービューのままとなります)
- また、コントローラーバリュービューの画面から、**F1**、**F3** ~ **F8** を使って、他の機能に進むこともできます。



参考

- フットスイッチやベロシティ、シーンは表示されません。
- 外部MIDI情報のコントロールチェンジを受信しても値は変化しません。

KEYBOARD TRANSMIT CHANNEL : キーボードトランスマットチャンネル

[PLAY] [F3] : TCh + [1] ~ [16]

キーボードトランスマットチャンネルを変更します。

Kbd Transmit Ch 1 ~ 16

PLAY : A01(01) Kbd Trans Ch = 03
SPad:SPacePorta
 EL1:SPacePorta EL2:-----
 EL3:----- EL4:-----
 Info View (TCh) CTb1 Scene USet Out Dir



解説

- ・ノートオンやコントローラーの演奏情報は、システムモードのMIDIセッティングで設定されているキーボードトランスマットチャンネル(REFERENCE PART:P. 2-8)で送信されます。この機能は、トランスマットチャンネルをプレイモードですばやく変更するための機能です。
- ・この機能でキーボードトランスマットチャンネルを変更すると、システムモードのキーボードトランスマットチャンネルの項目も自動的に変更されます。
- ・トランスマットチャンネルは、画面右上に表示されます。
- ・1~16のチャンネルを選択するには、[F3] : TCh を押しながら、[1] ~ [16] のプログラムボタンを押します。

VOICE DIRECTORY : ボイスディレクトリー

[PLAY]

[F8] : Dir

ボイスの一覧を表示し、ボイスを切り替えます。

Program Number

A01 ~ D16

```
PLAY/DIRECTORY : A01(01) SpacePorta
Bank A01
0:SpacePorta 1:VowBra 2:HarpBel 3:Oriental
4:WaterBe 5:NoisyKi 6:HyperDr 7:Clox
8:StrSque 9:MS_Fant 10:SteelSp 11:TalkDru
12:UrcheSt 13:Sweeby 14:FeedBac 15:Harmand
16:UrcheSt Info View (1ch) CTB1 Scene USet Out Dir
```



解説

・現在のバンクに含まれる16ボイスを一覧で表示します。必要に応じて、バンクやボイスを切り換えることもできます。

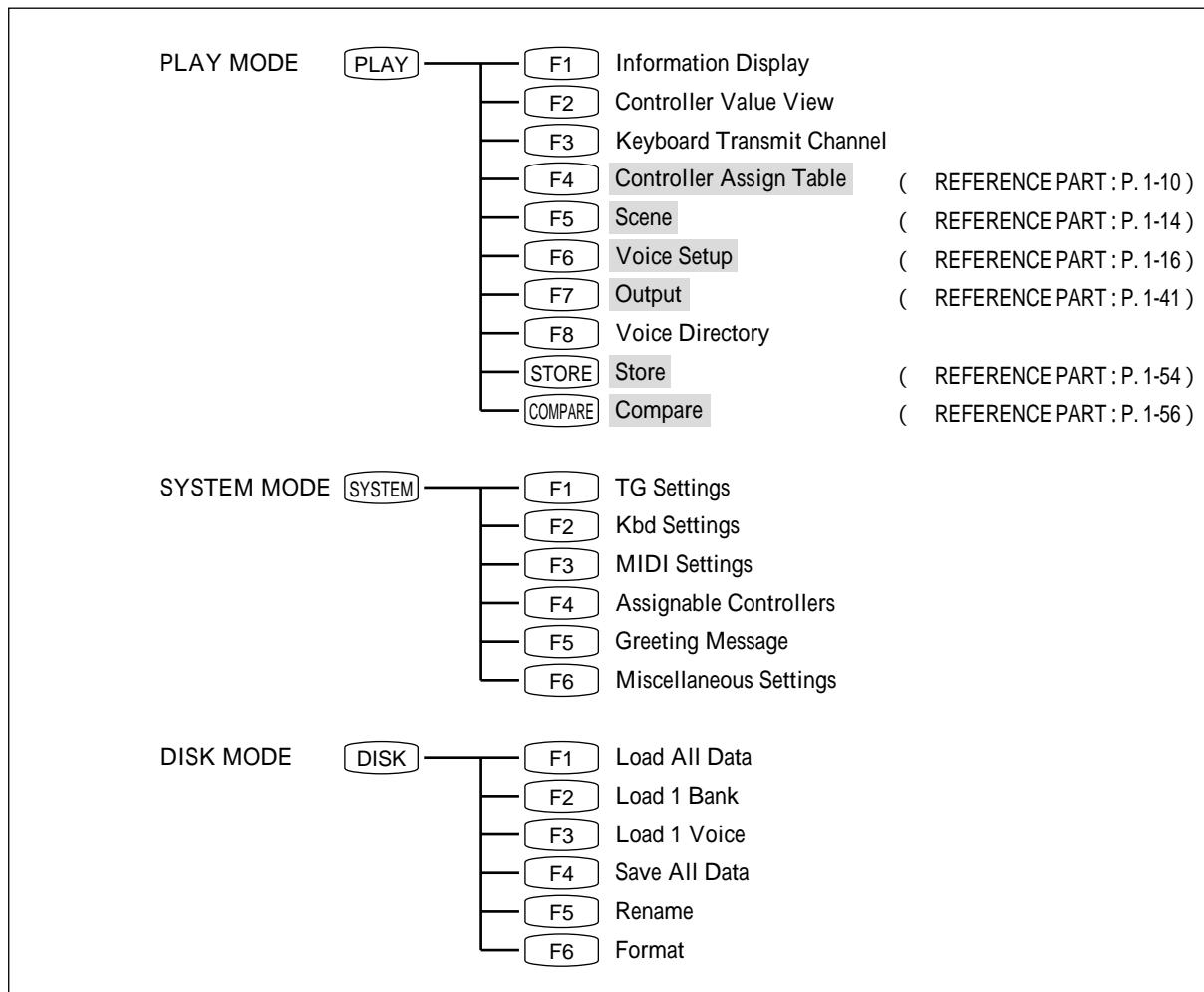
- ・表示するバンクを切り換えるときは、[A] ~ [D] を使います。表示するバンクを切り換えた場合には、バンクボタンのランプとバンク表示およびカーソルが点滅します。(この時点では、ボイスの切り替えは行われません)
- ・ボイスを切り換えるときは、 $\triangleleft\triangleright$ を使って、カーソルを目的のボイスに移動した後、[ENTER] を押します。
- ・また、ダイアル、[INC/YES] [DEC/NO]、[1] ~ [16] などを使って、ボイスを切り換えることもできます。
- ・ボイスを切り換えた後も、引き続きこのボイスディレクトリーの画面が表示されます。
- ・[F8] (Dir) または [EXIT] あるいは [PLAY] を押すと、プレイの画面に戻ります。
- ・また、ボイスディレクトリーの画面から、[F1] ~ [F7] を使って、他の機能に進むこともできます。

ボイスエディットの機能

ここでは、コントローラーの役割を設定したり、各エレメントのアウトプットや設定を変更したりといった、ボイスエディットの機能について解説します。実際の演奏時に使用する機能の説明はこの章の前半で行っています。

ここで説明する機能

ここでは、 の部分の機能を順番に説明していきます。



注 意

- ボイスをエディットした後、その設定を残しておきたい場合には、ストアの操作を忘れないようにしてください。(REFERENCE PART : P. 1-54)

CONTROLLER ASSIGN TABLE : コントローラーアサインテーブル

PLAY

F4 : CTbl

各エレメントのパラメーターに任意のコントローラーを割り当てます。

EL 1 ~ 4 の

Parameter 1 ~ 13 MW1 ~ TEG, off

CONTROLLER ASSIGN TABLE : A01 SpacePorta				
Parameter Name :	Vib Depth	EL1	EL2	EL3
Param1 (MW1)	MW1	---	---	---
Param2 (MW2)	MW2	---	---	---
Param3 (FC1)	FC1	---	---	---
Param4 (FC2)	FC2	---	---	---
[Rng]	CTbl Scene USet Out			

CONTROLLER ASSIGN TABLE : A01 SpacePorta				
Parameter Name :	EL1	EL2	EL3	EL4
Param5 (MBx)	MBx	---	---	---
Param6 (MBy)	MBy	---	---	---
Param7 (CS1)	CS1	---	---	---
Param8 (CS2)	CS2	---	---	---
[Rng]	CTbl Scene USet Out			

CONTROLLER ASSIGN TABLE : A01 SpacePorta				
Parameter Name :	EL1	EL2	EL3	EL4
Param9 (BC)	BC	---	---	---
Param10 (VEL)	VEL	---	---	---
Param11 (AT)	AT	---	---	---
Param12 (PB)	PB	---	---	---
[Rng]	CTbl Scene USet Out			

CONTROLLER ASSIGN TABLE : A01 SpacePorta				
Parameter Name :	EL1	EL2	EL3	EL4
Param10 (VEL)	VEL	---	---	---
Param11 (AT)	AT	---	---	---
Param12 (PB)	PB	---	---	---
Param13 (TEG)	TEG	---	---	---
[Rng]	CTbl Scene USet Out			



解説

・各エレメントにあらかじめ用意されているベロシティ以外の12個のパラメーターに、任意のコントローラーを割り当てていきます。

- Parameter 1 ~ 13は、△▽の△▽を使い、上または下方向にスクロールすることで表示させます。
- 任意のエレメントのパラメーターにカーソルを移動した後、コントローラーを選択します。このとき画面の2行目には、現在カーソルのある位置のパラメーター名(ボイスに設定されている効果の名称)が表示されます。
- コントローラーの略称は、以下の通りです。

MW1 : モジュレーションホイール1

MW2 : モジュレーションホイール2

FC1 : フットコントローラー1

FC2 : フットコントローラー2

MBx : モジュレーションボール横(X)方向

MBy : モジュレーションボール縦(Y)方向

CS1 : コンティニュアススライダー1

CS2 : コンティニュアススライダー2

BC : ブレスコントローラー

VEL : ベロシティ

AT : アフタータッチ

PB : ピッヂベンドホイール

TEG : タッチEG

- ・パラメーターに何もコントローラーを割り当てない場合には、「off」を選択します。この場合、そのパラメーターはイニシャルシーンの値になります。
- ・「---」以外の任意の位置にカーソルを移動した後、[F1] : [Rng] を押すと、音源側のそのパラメーターに対するコントローラーの特性を設定する画面に進むことができます。（ 次ページ）
- ・[EXIT] または [PLAY] を押すと、元のプレイの画面に戻ります。
- ・このコントローラーアサインテーブルの画面から、[F5] ~ [F7] を使って、他の機能に進むこともできます。



注意

- ・同じエレメント内で、複数のパラメーターに同じコントローラーを割り当てることはできません。（すでに別のパラメーターで使用されているコントローラーはoffに変更されます）
- ・ベロシティが割り当てられているパラメーターに対して、別のコントローラーを割り当てることはできません。
- ・使われていないエレメントやそのボイスで使われていないパラメーターに対してコントローラーを設定することはできません。
- ・任意のパラメーターにピッチベンドホイールを割り当てることはできますが、ピッチベンドホイールに本来割り当てられている音程変化の効果がなくなるわけではありません。（ピッチベンドホイールで、音程変化 + パラメーター変化を同時にコントロールすることになります）



参考

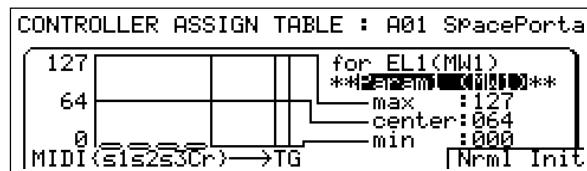
- ・この機能は、演奏中にコントローラーに割り当てられているパラメーターを参照したいときにも、便利に使うことができます。
- ・画面左上のマークは、スクロールの状況を示します。「↓」は下方向へのスクロールのみ可能、「↑↓」は、上下方向へのスクロールが可能、「↑↑」は上方向へのスクロールのみ可能であることを示します。
- ・[1] ~ [4] でエレメントの選択が、[9] ~ [12] で、エレメントのオン / オフの一時的な切り替えが可能です。

CONTROLLER ASSIGN TABLE / CONTROL RANGE : コントロールレンジ

[PLAY] [F4] : CTbl [F1] : [Rng]

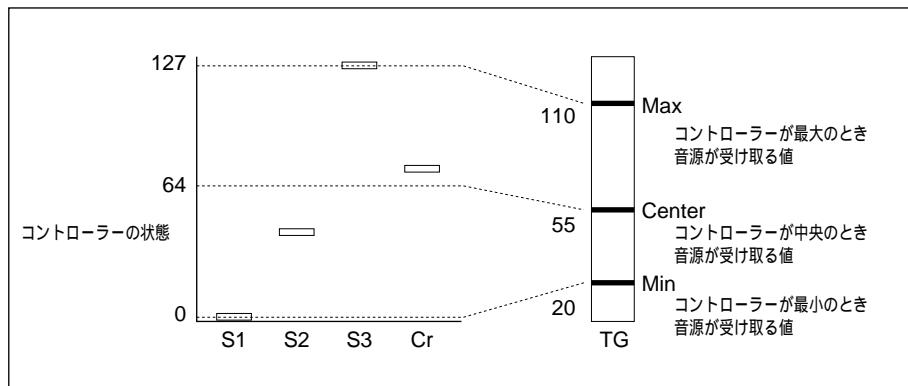
コントローラーによるパラメーター変化の特性を設定します。

Max	0 ~ 127
Center	0 ~ 127
Min	0 ~ 127



解説

- この機能では、次の3つの数値を設定することで、パラメーターに対する音源側のコントローラーの特性を設定します。
- Max(最大値)では、コントローラーを最大(127)にした(たとえばモジュレーションホイールを一番奥に回した、フットコントローラーを奥まで踏み込んだ)とき、対応するパラメーターがどれだけの数値として扱うかを設定します。
- Center(中央値)では、コントローラーを中央(64)にした(たとえばモジュレーションホイール2を中央のクリックに止めた)とき、対応するパラメーターがどれだけの数値として扱うかを設定します。
- Min(最小値)では、コントローラーを最小(0)にした(たとえばモジュレーションホイールを一番手前に戻した、フットコントローラーを手前まで戻した)とき、対応するパラメーターがどれだけの数値として扱うかを設定します。



- 画面上の「S1」「S2」「S3」は、シーン1~3に記憶されているパラメーターの値を示します。「Cr」(カレント)は現在のパラメーターの状態(位置)を示します。(ただし、ベロシティの画面のときには、これらは表示されません)

- この画面を表示させたまま、エレメントやパラメーターを変更することができます。
- エレメントを切り換える場合には、**1** ~ **4** を使います。
- パラメーターを切り換える場合には、カーソルをパラメーター名の位置に移動し、ダイアルや**INC/YES** **DEC/NO** を使って変更します。
- MaxとMinを設定した後、**F7** : Nrml を押すと、「(Max + Min) / 2」の値を計算して、Centerの設定値に入ります。
- F8** : Init を押すと、Max = 127、Center = 64、Min = 0に設定されます。
- EXIT** を押すと、元のコントローラーアサインテーブルの画面に戻ります。
また、**PLAY** を押すと、プレイの画面に戻ります。



注意

- 1** ~ **4** でエレメントの選択が、**9** ~ **12** で、エレメントのオン/オフの切り換えが可能です。



参考

- パラメーターの効果を聴きながら、現在のコントローラーの状態(Cr)をシーン(1~3)に記憶させることもできます。(REFERENCE PART : P. 1-14)

SCENE : シーン

[PLAY]

[F5]

: Scene

イニシャルシーンや各エレメントのシーンを設定します。

Initial Scene

s1 ~ s3

EL1 ~ EL4

no change,

s1<->s2, s2<->s3,

s3<->s1,

current>s1, current>s2,

current>s3

```
SCENE : R01 SpacePorta
Initial Scene = S2
Scene Swap Setup
EL1: SpacePorta no_change
EL2: -----
EL3: -----
EL4: -----
CTB1 Scene USet Out
```



解説

- ・シーンに関する次のような設定を行います。

- ・Initial Scene(イニシャルシーン)では、ボイスを切り換えたときに、最初に選択されるシーン(初期シーン)をS1 ~ S3の中から選択します。
- ・EL1 ~ EL4の部分では、シーンの入れ替えや、現在のコントローラーの状態をシーンに記憶させる作業を行うことができます。この操作については、次ページで説明します。
- ・no changeは、現在のシーン設定を変更しないときに選択しておきます。

- ・[EXIT] または [PLAY] を押すと、元のプレイの画面に戻ります。
- ・このシーンの画面から、[F4] [F6] [F7] を使って、他の機能に進むこともできます。



注意

- ・システムモードのトーンジェネレーターセッティングのコントローラーイニシャライズが、offになっている場合には、イニシャルシーンの設定は無効となります。
- ・ストアを実行しないと、ここで行ったシーンの設定は保存されません。



参考

- ・Initial Sceneにカーソルがあるときには、[SCENE1] [SCENE2] [SCENE3] で、シーン番号を設定することもできます。
- ・[1] ~ [4] でエレメントの選択が、[9] ~ [12] で、エレメントのオン / オフの一時的な切り替えが可能です。



手 順

シーンの入れ替え

1. $s1 \leftrightarrow s2, s2 \leftrightarrow s3, s3 \leftrightarrow s1$ のいずれかを選択します。
2. **[ENTER]** を押します。
「Are you sure?」という確認のメッセージが表示されます。
3. **[INC/YES]** を押します。
ここで、**[INC/YES]** のかわりに **[DEC/NO]** または **[EXIT]** を押すと、確認のメッセージが消え、手順1の状態に戻ります。
シーンの入れ替えが実行されます。

現在のコントローラー状態のシーンへの記憶

1. コントローラーを動かして、シーンに記憶させたい状態にします。
2. $current > s1, current > s2, current > s3$ のいずれかを選択します。
3. **[ENTER]** を押します。
「Are you sure?」という確認のメッセージが表示されます。
4. **[INC/YES]** を押します。
ここで、**[INC/YES]** のかわりに **[DEC/NO]** または **[EXIT]** を押すと、確認のメッセージが消え、手順1の状態に戻ります。
シーンへの記憶が実行されます。

VOICE SETUP : ボイスセットアップ

PLAY

F6

: VSet

各エレメントについて細かい設定をしていきます。

各設定項目については、次ページから説明していきます

VOICE SETUP : A01 SpacePorta				
	EL1	EL2	EL3	EL4
Elm Sw	on	off	off	off
MaxNotes	16	--	--	--
RCh	bsc	--	--	--
KhsMode	W	-	-	-
[ECopy]	(±)	(±)	CTB1	Scene USet Out



解説

- 各エレメントのオン / オフやボリューム、チューニングなど、細かい設定を行います。各設定項目については、次ページから順番にひとつずつ説明していきます。(REFERENCE PART : P. 1-17 ~ 1-40)
- この機能には多くの設定項目があり、上下にスクロールさせながら設定変更を行っていきます。スクロールを行う方法には、次の2種類の方法があります。
 - △▽の▽△を使って、1行ずつスクロールする方法です。
 - F2 : {±}、F3 : {▽}を使って、1ページ(4項目)ずつスクロールする方法です。(ページスクロール)
- この画面が表示されているときには、F1 : [ECpy]を使って、別のボイスのエレメント(設定の一部を含めて)を、現在のボイスにコピーすることができます。(REFERENCE PART : P. 1-38)
- 画面をスクロールしていくと、「-----」で項目が区切られています。この点線よりも下のパラメーター(Porta Mode以下)が、エレメントコピーの際、コピーされる項目です。
- EXIT または PLAY を押すと、元のプレイの画面に戻ります。
- このボイスセットアップの画面から、F4 F5 F7 を使って、他の機能に進むこともできます。



参考

- 画面左上のマークは、スクロールの状況を示します。「↓」は下方向へのスクロールのみ可能、「↑↓」は上下方向へのスクロールが可能、「↑↑」は上方向へのスクロールのみ可能であることを示します。

VOICE SETUP / ELEMENT SWITCH : エレメントスイッチ

PLAY **F6** : VSet Elem Sw にカーソル移動

各エレメントのオン / オフを切り替えます。

Elem Sw off, on

VOICE SETUP : A01 SpacePorta				
Elem Sw	EL1	EL2	EL3	EL4
MaxNotes	on	off	off	off
RCh	16	--	--	--
KhsMode	bsc	--	--	--
[ECOPY] [▲] [▼] [COPY]	CTB1	Scene	VSet	Out



解説

- 各エレメントのオン(使用する) / オフ(使用しない)を選択します。
- 画面右上には、4つのエレメント名が表示されます。ただし、エレメントスイッチがoffになっている場合には「-----」と表示されます。



注意

- このエレメントスイッチの設定でoffを選択したエレメントは、次ページからの各種設定はできなくなります。画面には、「---」が表示されます。
- エレメントコピーを行う場合には、あらかじめここでコピー先のエレメントを選んで、onにしておかなければなりません。(REFERENCE PART : P.1-38)



参考

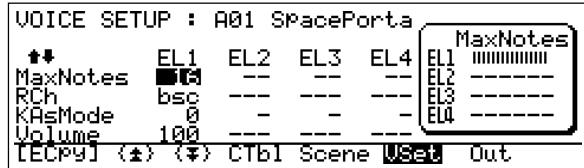
- 他のボイスで使っているエレメントを使いたい場合には、エレメントコピーの操作を行います。(REFERENCE PART : P.1-38)
- 1 ~ 4 でエレメントの選択が、9 ~ 12 で、エレメントのオン / オフの一時的な切り替えが可能です。
- オフになっているエレメントをオンにすると、エレメント1のエレメント名と同じものが表示されます。

VOICE SETUP / MAX NOTES: マックスノート

[PLAY] [F6] : VSet MaxNotes にカーソル移動

各エレメントの最大同時発音数を設定します。

MaxNotes 0 ~ 16(全体合計で16まで)



解説

- 各エレメントの最大同時発音数(一度に鳴る和音の数)を設定します。
- 他の項目と異なり、このマックスノートは、数値を変更しただけでは、その効果は反映されません。数値を変更した後、[ENTER]を押すことで、設定したマックスノートに変更されます。(変更中には、「Now executing!」とメッセージが表示されます)
- 4つのエレメントのマックスノート全体の合計は、16までです。これを超えるような設定にしようとするとき、自動的にエレメント4から順番に数値が減らされます。
- 画面右上には、4つのエレメントのマックスノートがグラフィックで表示されます。ただし、エレメントスイッチがoffになっている場合には「-----」と表示されます。



注意

- 4つのエレメントのマックスノートの合計が、16を超えるような設定はできません。
- マックスノートを0に設定すると、そのエレメントの音は出なくなります。
- エレメントスイッチ(REFERENCE PART : P. 1-17)が、offになっているエレメントに対して、マックスノートは設定できません。



参考

- マックスノートを1にすると、モノフォニックタイプのエレメントとなります。
- 同時発音数を超える鍵盤を弾いたときの発音方法については、キーアサインモードで設定します。(REFERENCE PART : P. 1-20)
- [1] ~ [4] でエレメントの選択が、[9] ~ [12] で、エレメントのオン / オフの一時的な切り換えが可能です。

VOICE SETUP / RECEIVE CHANNEL: レシーブチャンネル

[PLAY] [F6] : VSet RCh にカーソル移動

各エレメントのMIDIレシーブチャンネルを設定します。

RCh basic, 1 ~ 16

VOICE SETUP : A01 SpacePorta					ReceiveCh
	EL1	EL2	EL3	EL4	EL1 basic
RCh	basic	---	---	---	EL2
KAsMode	0	-	-	-	EL3 -----
Volume	100	---	---	---	EL4 -----
Detune	+00	---	---	---	
[ECOPY] [▲] [▼] [CTB1] Scene [VSet] Out					



解説

- 各エレメントのMIDIレシーブ(受信)チャンネルを設定します。
- basicを選択すると、システムモードのMIDIで設定されているベーシックレシーブチャンネル(REFERENCE PART : P. 2-8)が使われます。通常は、これを選択しておきます。
- 外部MIDI機器から送られたMIDIデータで、特定のエレメントだけを鳴らしたい場合には、ここでそのチャンネルを設定します。
- 画面右上には、4つのエレメントのレシーブチャンネルが表示されます。ただし、エレメントスイッチがoffになっている場合には「-----」と表示されます。



注意

- エレメントスイッチ(REFERENCE PART : P. 1-17)が、offになっているエレメントに対して、レシーブチャンネルは設定できません。



参考

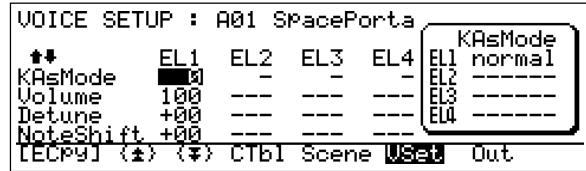
- この機能を使えば、本機を4ボイスのマルチティンバー音源として使うことも可能です。
- [1] ~ [4] でエレメントの選択が、[9] ~ [12] で、エレメントのオン/オフの一時的な切り換えが可能です。

VOICE SETUP / KEY ASSIGN MODE : キーアサインモード

[PLAY] [F6] : VSet KAsMode にカーソル移動

最大同時発音数を超える数の鍵盤が弾かれたときの発音方法を設定します。

KAsMode	Max Notesが1のとき
	0 : normal, 1 : lo on, 2 : hi on, 3 : yamaha
	Max Notesが2以上のとき
	0 : normal, 1 : lo rem, 2 : hi rem



解説

- 各エレメントに設定されているマックスノート(最大同時発音数)を超える鍵盤を弾いた(あるいはノートデータを受信した)ときの発音のしかたを設定します。
- マックスノートの設定については、マックスノートの項で説明します。(REFERENCE PART : P. 1-18)
- マックスノートが、1(モノ)の場合と、2以上(ポリ)の場合とで、設定内容が異なります。
 - マックスノートが1の場合、次の中から選択します。
 - 0 : normal
常に後から弾かれた鍵盤の音を出します。(後着優先)
 - 1 : lo on (lowest on)
直前の音程よりも低い音程が弾かれた場合のみ音を出します。
 - 2 : hi on (highest on)
直前の音程よりも高い音程が弾かれた場合のみ音を出します。
 - 3 : yamaha
2和音を弾いた場合には、0 : normalと同様に後着優先となります。この2和音で、実際に発音している音が高い方の音の場合には、さらにそれよりも高い鍵盤を弾いた場合にのみ音程が切り換わります。2和音で、実際に発音している音が低い方の音の場合には、さらにそれよりも低い鍵盤を弾いた場合にのみ音程が切り換わります。
 - マックスノートが2以上の場合、次の中から選択します。
 - 0 : normal
常に後から弾かれた鍵盤の音を出します。(後着優先)
 - 1 : lo rem (lowest remain)
直前に弾かれていた和音のうち、最低音を残したまま、新しい音を出します。(最低音持続、後着優先)
 - 2 : hi rem (highest remain)
直前に弾かれていた和音のうち、最高音を残したまま、新しい音を出します。(最高音持続、後着優先)

- ・画面右上には、4つのエレメントのキーアサインモードが表示されます。ただし、エレメントスイッチがoffになっている場合には「-----」と表示されます。



注 意

- ・エレメントスイッチ(REFERENCE PART : P. 1-17)が、offになっているエレメントに対して、キーアサインモードは設定できません。



参 考

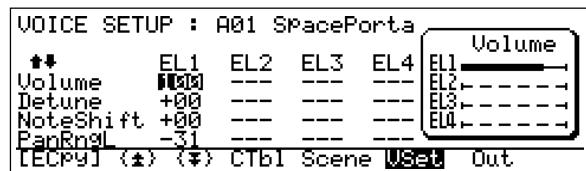
- ・ ~ でエレメントの選択が、 ~ で、エレメントのオン / オフの一時的な切り換えが可能です。

VOICE SETUP / VOLUME : ボリューム

[PLAY] [F6] : VSet Volume にカーソル移動

各エレメントのボリュームを設定します。

Volume 0 ~ 127



解説

- 各エレメントのアウトプットレベルを調節します。
- 数値が大きいほどボリュームが大きくなります。
- 画面右上には、4つのエレメントのボリュームがグラフィックで表示されます。ただし、エレメントスイッチがoffになっている場合には「-----」と表示されます。



注意

- ボリュームで0を設定すると、そのエレメントからの出力はなくなります。
- エレメントスイッチ(REFERENCE PART : P. 1-17)が、offになっているエレメントに対して、ボリュームは設定できません。



参考

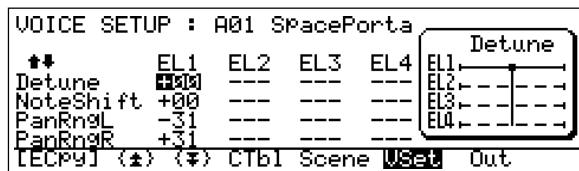
- ここで設定したボリュームで出力された信号は、さらにアウトプットのミキサーでレベルを再調整された後、エフェクト、イコライザーを通ってミックスアウトプットから出力されます。(REFERENCE PART : P. 1-41)
- ただし、エレメント独立アウトプットには、ここで設定したボリュームの信号が直接出力されます。
- 1 ~ 4 でエレメントの選択が、9 ~ 12 で、エレメントのオン/オフの一時的な切り換えが可能です。

VOICE SETUP / DETUNE : デチューン

[PLAY] [F6] : VSet Detune にカーソル移動

各エレメントの微妙なチューニングを設定します。

Detune -15 ~ +15



解説

- 各エレメントのチューニングを微妙に調節します。
- プラスの数値で音程が上がり、マイナスの数値で音程が下がります。
- 画面右上には、4つのエレメントのデチューンがグラフィックで表示されます。ただし、エレメントスイッチがoffになっている場合には「-----」と表示されます。



注意

- ひとつのエレメントだけを使う場合には、体感上デチューンの効果は得られません。
- エレメントスイッチ(REFERENCE PART : P. 1-17)が、offになっているエレメントに対して、デチューンは設定できません。



参考

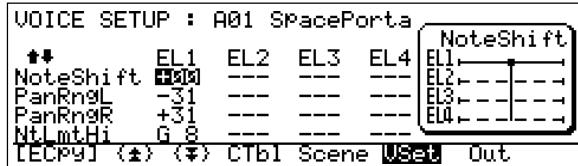
- 複数のエレメントを使って、そのデチューンを微妙にずらすと、自然なコーラス効果が得られます。
- 半音単位で音程を変化させる場合は、ノートシフト(次ページ)を使います。
- [1] ~ [4] でエレメントの選択が、[9] ~ [12] で、エレメントのオン / オフの一時的な切り換えが可能です。

VOICE SETUP / NOTE SHIFT：ノートシフト

[PLAY] [F6] : VSet NoteShift にカーソル移動

各エレメントのチューニングを半音単位設定します。

NoteShift -48 ~ +48



解説

- 各エレメントのチューニングを半音単位で調節します。
- プラスの数値で音程が上がり、マイナスの数値で音程が下がります。

画面右上には、4つのエレメントのノートシフトがグラフィックで表示されます。ただし、エレメントスイッチがoffになっている場合には「-----」と表示されます。



注意

- エレメントによっては、極端なノートシフトを設定すると、音が低すぎたり、高すぎたりして、正しい音程で聴こえない場合や聴き取れない場合があります。
- エレメントスイッチ(REFERENCE PART : P. 1-17)が、offになっているエレメントに対して、ノートシフトは設定できません。



参考

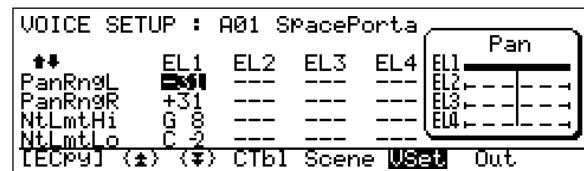
- 複数のエレメントを使って、ノートシフトをずらすと、1つの鍵盤で和音を出すことができます。
- 細かい単位で音程を変化させる場合は、デチューン(前ページ)を使います。
- [1] ~ [4] でエレメントの選択が、[9] ~ [12] で、エレメントのオン / オフの一時的な切り換えが可能です。

VOICE SETUP / PAN RANGE : パンレンジ

PLAY **F6** : VSet PanRngL または PanRngR にカーソル移動

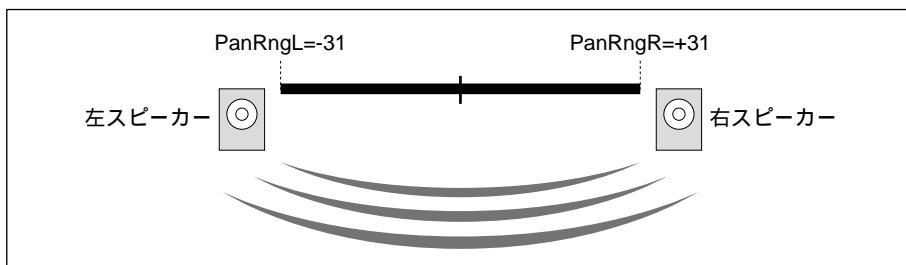
各エレメントのパンの拡がりを設定します。

PanRngL	-31 ~ +31
PanRngR	-31 ~ +31

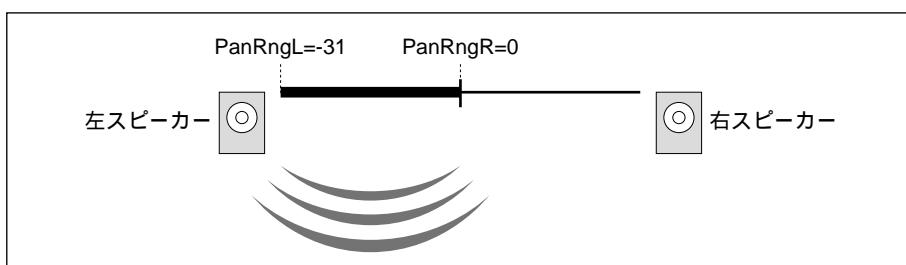


解説

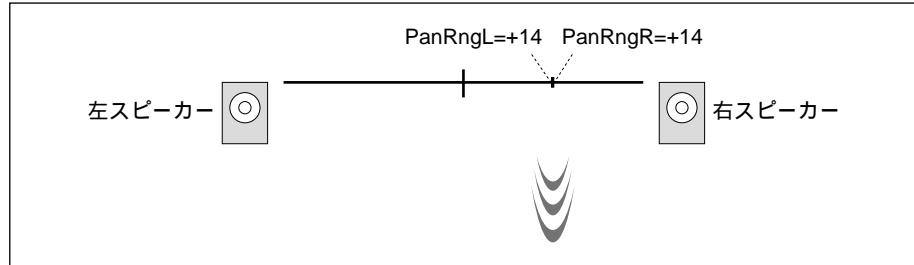
- 各エレメントには、あらかじめ静的(止まった)あるいは動的(動き回る)パン(定位)が設定されています。このパンレンジでは、次の2つの設定項目を使って、そのパンの拡がりを設定します。
- PanRngL(パンレンジL)では、左チャンネル用の出力をどこに位置付けるかを設定します。
- PanRngR(パンレンジR)では、右チャンネル用の出力をどこに位置付けるかを設定します。
- プラスの数値で右寄り、マイナスの数値で左寄りとなります。
- たとえば、通常はPanRngLを-31に、PanRngRを+31にしておきます。こうすることで、次の図のようにあらかじめエレメントに設定されているオリジナルのパンを得ることができます。



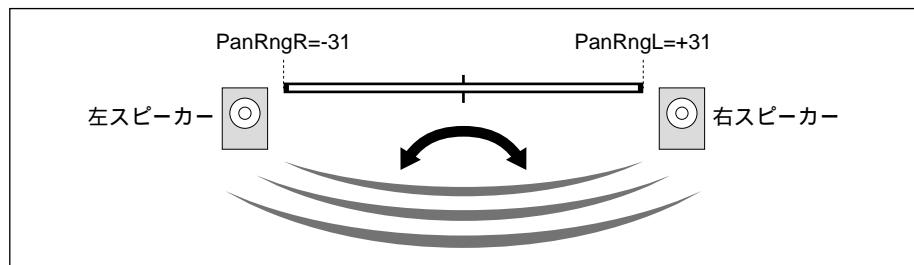
- PanRngLを-31に、PanRngRを0にすると、次のように左半分に拡がるパンに変化します。



- また、PanRngL、PanRngRをともに同じ値にすると、エレメントの持っているパンは無視され、特定の定位から音が出ます。



- さらに、PanRngRを左寄り、PanRngLを右寄りにすると、次のようにエレメントの持っているパンが左右逆転して使われます。



- 画面右上には、4つのエレメントのパンレンジがグラフィックで表示されます。ただし、エレメントスイッチがoffになっている場合には「-----」と表示されます。



注意

- エレメントスイッチ(REFERENCE PART : P. 1-17)が、offになっているエレメントに対して、パンレンジは設定できません。



参考

- エレメントがあらかじめ持っているパンはエディットできません。
- 1 ~ 4 でエレメントの選択が、9 ~ 12 で、エレメントのオン / オフの一時的な切り換えが可能です。

VOICE SETUP / NOTE LIMIT：ノートリミット

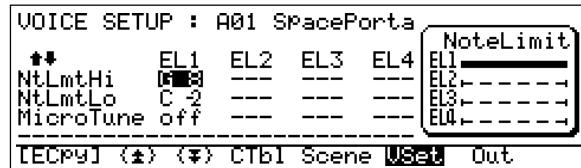
PLAY

F6

: VSet NtLmtHi または NtLmtLo にカーソル移動

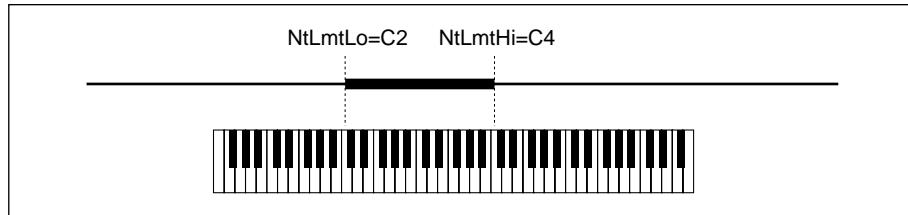
各エレメントの発音音域を設定します。

NtLmtHi	C-2 ~ G8
NtLmtLo	C-2 ~ G8

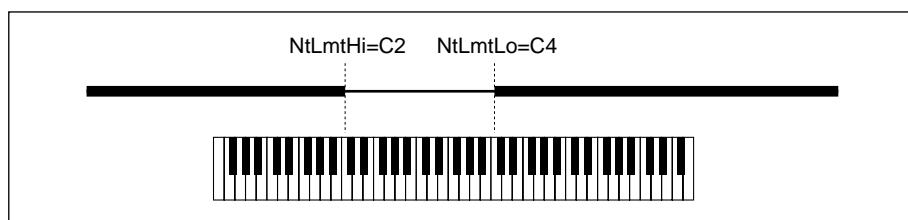


解説

- 各エレメントが発音する音域を、次の2つの設定項目を使って設定します。
- NtLmtHi(ノートリミットハイ)では、発音する範囲の最高の音程を設定します。
- NtLmtLo(ノートリミットロー)では、発音する範囲の最低の音程を設定します。
- たとえば、NtLmtHiをC4に、NtLmtLoをC2に設定すると、次のようにC2～C4が発音する音域となります。



- 逆に、NtLmtHiをC2に、NtLmtLoをC4に設定すると、次のようにC2～C2、C4～G8が発音する「中抜けの発音音域」を設定することができます。



- 画面右上には、4つのエレメントのノートリミットがグラフィックで表示されます。ただし、エレメントスイッチがoffになっている場合には「-----」と表示されます。



注意

- エレメントスイッチ(REFERENCE PART: P. 1-17)が、offになっているエレメントに対して、ノートリミットは設定できません。



参考

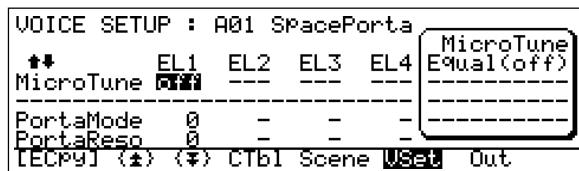
- 本機の鍵盤は、E0～G6の範囲です。
- 1～4でエレメントの選択が、9～12で、エレメントのオン／オフの一時的な切り換えが可能です。

VOICE SETUP / MICRO TUNING : マイクロチューニング

[PLAY] [F6] : VSet MicroTune にカーソル移動

各エレメントの調律を設定します。

MicroTune off, 01 ~ 56



解説

・各エレメントの調律を、次の中から選択します。

・off : Equal(平均律)

12のすべて等しい半音で構成されます。転調も完全に自由です。

・01 : P Major C ~ 12 : P Major B(純正律 - 長調) および

・13 : P Minor A ~ 24 : P Minor A (純正律 - 短調)

金管楽器の音律で、自然倍音を基準とするため、合奏時の和音は濁りのないきれいなものとなります。ただし、移調の際には、音律を変える必要があります。

・25 : Mean T C ~ 36 : Mean T B(ミートーン)

ピタゴリアン音律の3度が不純である問題点を解決した音律です。

・37 : Pythago C ~ 48 : Pythago B(ピタゴリアン)

ギリシャ時代の音律で、ローマ人に継承され、グレゴリオ聖歌や吟遊詩人に伝わった音律です。

・49 : Werckmeist(ヴェルクマイスター) および

・50 : Kirnberger(キルンベルガー) および

・51 : Vallotti & Y(バロッティ & ヤング)

調性的音律と呼ばれており、移調の際に調律を変える必要がありません。しかし、演奏する際の調号(シャープやフラット)が増えるにしたがい、和音はより緊張感を持ち、旋律はより美しくなるという特長を持っています。つまり転調によって曲想を大きく変えることができます。クラシックの名曲にはこれらの音律を使ったものが多数を占めます。

・52 : 1/4 Shift

全体に1/4音上げた平均律です。通常の平均律と混ぜて使用すると非常に緊張感のある音となります。

・53 : 1/4 Tone

鍵盤上の半音が1/2半音となる調律です。C2の音程を基準として作成しています。

• 54 : 1/8 Tone

鍵盤上の半音が1/4半音となる調律です。C2の音程を基準として作成しています。

• 55 : 、 56 : (インターナルマイクロチューニング)

VP1の音色ディスクで供給されるチューニングデータです。

・画面右上には、4つのエレメントの調律名が表示されます。ただし、エレメントスイッチがoffになっている場合には「-----」と表示されます。

注 意

- ・マイクロチューニングによっては、ピッチの算出が不安定となり正しい音程が出ないときがあります。
- ・エレメントスイッチ(REFERENCE PART : P. 1-17)が、offになっているエレメントに対して、マイクロチューニングは設定できません。

参 考

- ・13 ~ 51のマイクロチューニングでは、Aの音程を基準にしており、すべての音域のAが平均律のAと同じピッチになります。
- ・[1] ~ [4] でエレメントの選択が、[9] ~ [12] で、エレメントのオン / オフの一時的な切り換えが可能です。

VOICE SETUP / PORTAMENTO MODE : ポルタメントモード

PLAY **F6** : VSet PortaMode にカーソル移動

各エレメントのポルタメントモードを設定します。

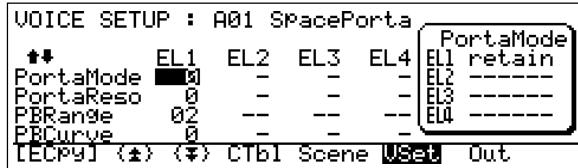
PortaMode

Max Notesが1のとき

0 : fingerd, 1 : fulltime

Max Notesが2以上のとき

0 : retain に固定



解説

・各エレメントのポルタメント(連続した滑らかな音程変化)のモードを設定します。

・マックスノート(REFERENCE PART : P. 1-18)が、1(モノ)の場合には、次のいずれかを選択します。マックスノートが、2以上(ポリ)の場合は、0: retain(常にポルタメントがかかる)に固定されます。

・0 : fingerd

直前の鍵盤を押されたまま、次の鍵盤を弾いたときにのみポルタメントがかかります。(ポルタメントスイッチのオン/オフは関係しません)

・1 : fulltime

常にポルタメントがかかります。

・画面右上には、4つのエレメントのポルタメントモードが表示されます。ただし、エレメントスイッチがoffになっている場合には「-----」と表示されます。



注意

- ・クイックエディットのポルタメントタイム(BASIC PART : P. 3-18)が、offになっている場合には、ポルタメント効果がかかりません。
- ・エレメントスイッチ(REFERENCE PART : P. 1-17)が、offになっているエレメントに対して、ポルタメントモードは設定できません。
- ・ポルタメントスイッチが接続されていないときは、スイッチオンの状態として認識され、効果はポルタメントタイムに依存します。



参考

- ・ポルタメントレゾリューション(次ページ)の機能を使って、ポルタメントの音程変化の滑らかさを変更することができます。
- ・**1** ~ **4** でエレメントの選択が、**9** ~ **12** で、エレメントのオン/オフの一時的な切り換えが可能です。

VOICE SETUP / PORTAMENTO RESOLUTION : ポルタメントトレゾリューション

[PLAY] [F6] (VSet) PortaReso にカーソル移動

各エレメントのポルタメントの滑らかさを設定します。

PortaReso
0 : smooth, 1 : 50cent
2 : 100cent, 3 : 200cent
4 : 400cent

VOICE SETUP : A01 SpacePorta				
PortaReso	EL1	EL2	EL3	EL4
PortaReso	smooth			
PBRRange	02	--	--	--
PBCurve	0	-	-	-
OneHIMode	0	-	-	-
[ECOPY] [↑] [↓] [←] [→] [←] [→]	CTB1	Scene	USet	Out



解説

- 各エレメントのポルタメントの滑らかさを、次の中から選択します。

- 0 : smooth
滑らかな音程変化が得られます。
- 1 : 50cent
1/4音ずつ音程を変化させます。
- 2 : 100cent
半音(短2度)ずつ音程を変化させます。
- 3 : 200cent
全音(長2度)ずつ音程を変化させます。
- 4 : 400cent
2全音(長3度)ずつ音程を変化させます。

- 画面右上には、4つのエレメントのポルタメントトレゾリューションが表示されます。ただし、エレメントスイッチがoffになっている場合には「-----」と表示されます。



注意

- クイックエディットのポルタメントタイム(BASIC PART : P. 3-18)が最小になっている場合には、ポルタメント効果がかかりません。
- エレメントスイッチ(REFERENCE PART : P. 1-17)が、offになっているエレメントに対して、ポルタメントトレゾリューションは設定できません。
- smoothとsmooth以外では、ポルタメント効果のカーブやスピードが異なります。



参考

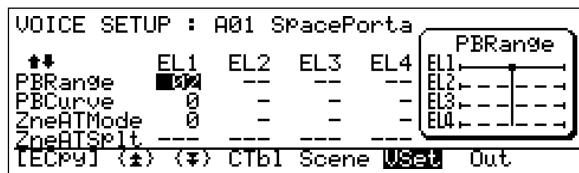
- [1] ~ [4] でエレメントの選択が、[9] ~ [12] で、エレメントのオン / オフの一時的な切り換えが可能です。

VOICE SETUP / PB RANGE : ピッチベンドレンジ

[PLAY] [F6] : VSet PBRange にカーソル移動

各エレメントのピッチベンドの変化幅を設定します。

PBRange 0 ~ 48



解説

- ピッチベンドホイールを一番奥、または一番手前に回したとき、どれだけ音程が変化するかを半音単位で設定します。
- 最大値に設定すると、上下4オクターブずつ(トータル8オクターブ)の音程変化を得ることができます。
- 画面右上には、4つのエレメントのピッチベンドレンジがグラフィックで表示されます。ただし、エレメントスイッチがoffになっている場合には「----」と表示されます。



注意

- ピッチベンドカーブ(次ページ)で、5~7を選択した場合、音程アップの方向へは、ここで設定したピッチベンドレンジ分まで変化しません。



参考

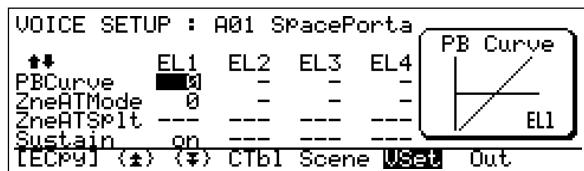
- ピッチベンドホイールの回転に対する音程変化の曲線を、ピッチベンドカーブ(次ページ)の機能で選択することができます。
- [1] ~ [4] でエレメントの選択が、[9] ~ [12] で、エレメントのオン/オフの一時的な切り換えが可能です。

VOICE SETUP / PB CURVE: ピッチベンドカーブ

PLAY **F6** : VSet PBCurve にカーソル移動

各エレメントのピッチベンドのカーブを設定します。

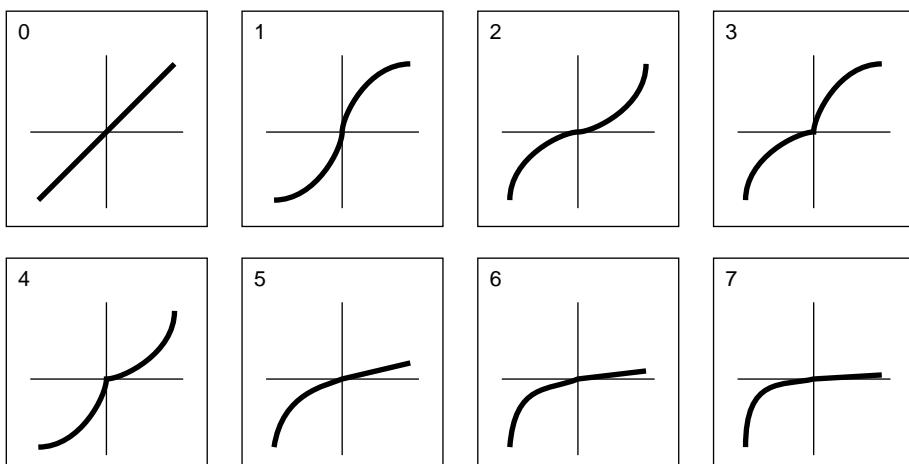
PBCurve 0 ~ 7



解説

- ピッチベンドホイールの動きと、音程変化の関係を示すカーブを、次の中から選択します。

横軸はピッチベンドホイールの変化量、縦軸は音程の変化量



- 0: 一般的な直線変化です。
- 1: 上下とも前半での変化が大きくなります。
- 2: 上下とも後半での変化が大きくなります。
- 3: 上へは前半での変化が大きく、下へは後半での変化が大きくなります。ピッチベンドホイールで弦の張力を変化させるとこうなります。
- 4: 上へは後半での変化が大きく、下へは前半での変化が大きくなります。ピッチベンドホイールで弦の長さを変化させるとこうなります。
- 5: 上へは変化が少なく(ピッチベンドレンジの1/6)、下へはグラフのような曲線で変化します。
- 6: 上へは変化が少なく(ピッチベンドレンジの1/12)、下へはグラフのような曲線で変化します。
- 7: 上へは変化が少なく(ピッチベンドレンジの1/24)、下へはグラフのような曲線で変化します。
- 画面右上には、4つのエレメントのピッチベンドカーブがグラフィックで表示されます。ただし、エレメントスイッチがoffになっている場合には「-----」と表示されます。



注 意

- ・ピッチベンドカーブで、5~7を選択した場合、音程アップの方向へは、設定したピッチベンドレンジ分まで変化しません。
- ・エレメントスイッチ(REFERENCE PART : P. 1-17)が、offになっているエレメントに対して、ピッチベンドカーブは設定できません。



参 考

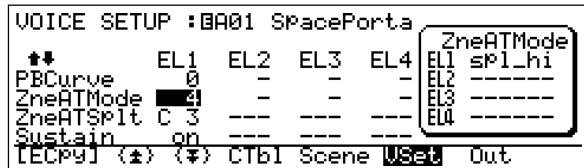
- ・[1] ~ [4] でエレメントの選択が、[9] ~ [12] で、エレメントのオン / オフの一時的な切り換えが可能です。

VOICE SETUP / ZONED AFTER TOUCH MODE : ゾーンドアフタータッチモード

PLAY **F6** : VSet ZneATMode にカーソル移動

各エレメントに対して、アフタータッチのかかる音を設定します。

ZneATMode	0 : all, 1 : top, 2 : bottom 3 : mid, 4 : spl_hi, 5 : spl_lo
-----------	--



解説

- アフタータッチの情報を受信したとき、各エレメントがどの音に対して、その効果を反映させるかを次の中から選択します。

• 0 : all

鳴っている音すべてに効果を反映させます。

• 1 : top

鳴っている音のうち、最高音の音にのみ効果を反映させます。

• 2 : bottom

鳴っている音のうち、最低音の音にのみ効果を反映させます。

• 3 : mid

鳴っている音のうち、最高音、最低音以外の音に効果を反映させます。

3音以上の音が鳴っていない場合、効果はありません。

• 4 : spl_hi

鳴っている音のうち、ゾーンドアフタータッチスプリット(次ページ)で設定されている音程以上の音にだけ効果を反映させます。

• 5 : spl_lo

鳴っている音のうち、ゾーンドアフタータッチスプリット(次ページ)で設定されている音程以下の音にだけ効果を反映させます。

- 画面右上には、4つのエレメントのゾーンドアフタータッチモードが表示されます。ただし、エレメントスイッチがoffになっている場合には「-----」と表示されます。



注意

- アフタータッチの情報そのものは、チャンネルプレッシャーとして出力されます。
- 4 : spl_hi, 5 : spl_loを選択した場合には、忘れないようにゾーンドアフタータッチスプリット(次ページ)を設定してください。
- エレメントスイッチ(REFERENCE PART : P. 1-17)が、offになっているエレメントに対して、ゾーンドアフタータッチは設定できません。



参考

- 1 ~ 4 でエレメントの選択が、9 ~ 12 で、エレメントのオン / オフの一時的な切り換えが可能です。

VOICE SETUP / ZONED AFTER TOUCH SPLIT : ゾーンドアフタータッチスプリット

PLAY F6 : VSet ZneATSpIt にカーソル移動

各エレメントのゾーンアフタタッチのスプリットポイントを設定します。

ZneATSpIt C-2 ~ G8

VOICE SETUP : BA01 SpacePorta				
**	EL1	EL2	EL3	EL4
PBCurve	0	-	-	-
ZneATMode	4	-	-	-
ZneHTSPit	[■]	---	---	---
Sustain	on	---	---	---
[TECPg]	(±)	(*)	CTb1	Scene USet Out

解 說

- ・ゾーンドアフタータッチモード(前ページ)で、4 : spl_hi, 5 : spl_lo が選択されている場合に、その分岐点となる音程を設定します。
- ・ゾーンドアフタータッチモードで、4 : spl_hi が選択されている場合には、ここで設定した音程以上の音にアフタータッチ効果がかかります。
- ・ゾーンドアフタータッチモードで、5 : spl_lo が選択されている場合には、ここで設定した音程以下の音にアフタータッチ効果がかかります。
- ・画面右上には、4つのエレメントのゾーンドアフタータッチのかかる音域が表示されます。ただし、エレメントスイッチが off になっている場合には「---」と表示されます。

注意

- ・ゾーンドアフタタッチモードで、4: spl_hi、5: spl_lo以外が選択されている場合、この設定はできません。

参 考

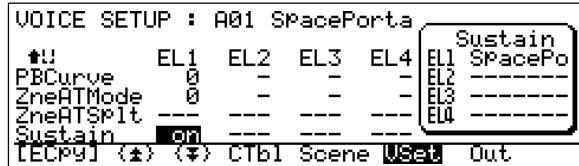
- ・ 1 ~ 4 でエレメントの選択が、 9 ~ 12 で、エレメントのオン / オフの一時的な切り換えが可能です。

VOICE SETUP / SUSTAIN : サステイン

[PLAY] [F6] : VSet Sustain にカーソル移動

各エレメントに対して、サステインスイッチの効果の有無を設定します。

Sustain off, on



解説

- ・サステインスイッチのオン / オフによって、各エレメントにサステインの効果が効くかどうかを選択します。
- ・offの場合には、サステインスイッチの状態を無視します。onの場合には、サステインスイッチが踏まれている間、鍵盤が弾かれている状態を維持します。
- ・画面右上には、4つのエレメントのエレメント名が表示されます。ただし、エレメントスイッチがoffになっている場合には「-----」と表示されます。



注意

- ・エレメントスイッチ(REFERENCE PART : P. 1-17)が、offになっているエレメントに対して、サステインは設定できません。



参考

- ・[1] ~ [4] でエレメントの選択が、[9] ~ [12] で、エレメントのオン / オフの一時的な切り換えが可能です。

VOICE SETUP / ELEMENT COPY : エレメントコピー

[PLAY] [F6] : VSet [F1] : [ECpy]

カーソルの置かれていたエレメントに、別のボイスのエレメントをコピーします。

コピー元エレメント A01 ~ D16
の任意のエレメント

```
ELEMENT AUDITION
Destination = EL1 (A01 SpacePorta)
Bank B EL1 EL2 EL3 EL4
0:Psych/Psytar PsyMe11 PsyBowed PsyBowe
10:Oct B/lite br lite br
11:RudeB/RudeBra
12:Press/PressLo
Hudi ABC 123 Org
```

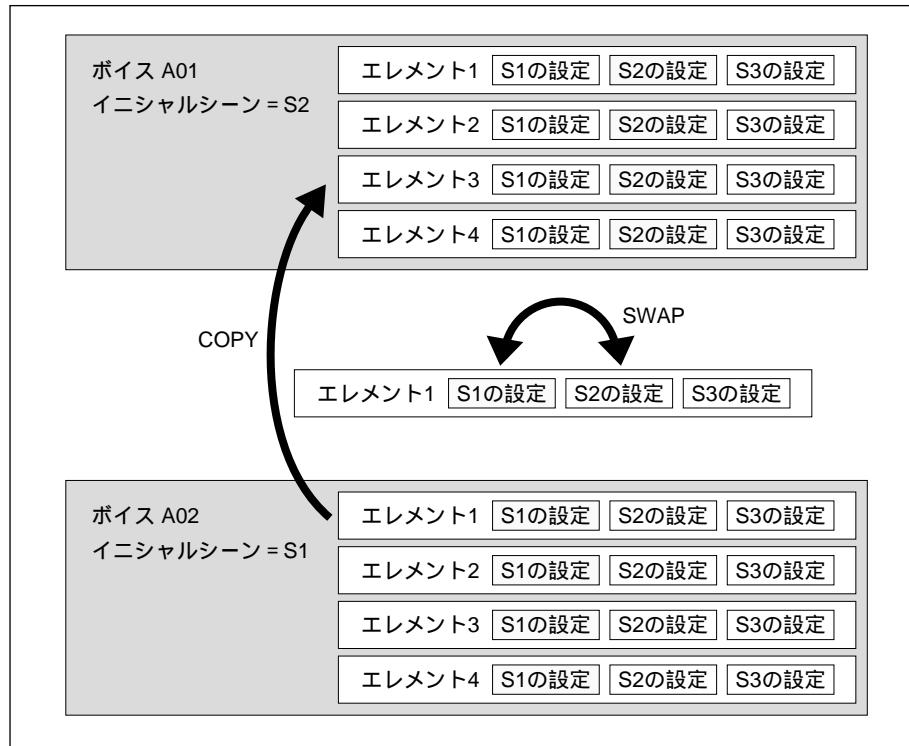


解説

- この画面に入る直前にカーソルのあった位置のエレメントに、別のボイスのエレメント(およびその設定の一部)をコピーします。
- [F6] : ABC を押すと、次のようにエレメント名をアルファベット順にして表示させることができます。[F7] : 123 を押すと、元のボイス番号順表示に戻ります。

```
ELEMENT AUDITION
Destination = EL1 (A01 SpacePorta)
Source = PsyBowed (B09 PsycheStr)
0:HarpBel 0:Harpy 0:High Bo 10:HyperDr
0:Jody 0:KitBowe 0:Low Bow 10:lite br
10:lite br 0:MadVoxL 16:MetalWii 0:Miyabi
13:NastyBt 0:NoiseDe 12:PressTo 0:PsyBowe
Hudi ABC 123 Org
```

- [F1] : Audi を押すと Audi の表示が点滅し、コピーを実行する前に、仮にそのエレメントをコピーしたらどんな音になるかを確認(オーディション)することができます。
- オーディション後、[F8] : Org を押すと、Org の表示が点滅し、オリジナルのエレメントの音に戻ります。もう一度 [F8] : Org を押すと、オーディション状態に戻ります。
- 現在のボイスのイニシャルシーン(ボイスを切り換えたとき最初に選ばれるシーン番号: S1 ~ S3)が、コピー元のボイスのイニシャルシーンと異なっている場合、システムモードのミスレイニアスのシーンコピーモード(REFERENCE PART: P.2-13)の設定が、次のようにコピーする内容に関わってきます。
 - シーンコピーモードが、swapになっている場合には、コピー元のイニシャルシーンの設定を現在のボイスのイニシャルシーンに置き換えます。たとえば、現在のボイスのイニシャルシーンが S2 で、コピー元ボイスのイニシャルシーンが S1 だった場合、コピー元となるエレメントの S1 と S2 のデータを入れ替えます。(次ページの図)
 - シーンコピーモードが、no swap になっている場合には、シーンの入れ替えを行わないで、そのままコピーします。
 - confirm になっている場合には、上記のイニシャルシーンの置き換えを選択することができます。



- このシーン置き換えの機能は、次のようなエレメントコピーを行うときに効果があります。
- たとえば、現在のボイスが1エレメント構成で、そのシーンが次のような設定になっていて、イニシャルシーンがシーン2に設定されていると仮定します。

シーン1 : LFOで音程が激しく揺れる音
 シーン2 : 通常の音(イニシャルシーン)
 シーン3 : 中低音域がカットされ、かすかにしか聞こえない音

- このボイスのエレメント2に、別のボイスの次のようなエレメントをコピーするとします。(イニシャルシーンはシーン1)

シーン1 : 通常の音(イニシャルシーン)
 シーン2 : LFOで音量が激しく揺れる音
 シーン3 : 極端に低音でゴーっというような音

- このまま、no swapでエレメントコピーを行うと、シーン1、2、3とも、期待しているような音にならなくなってしまいます。こういうとき、swapでエレメントコピーを行えば、コピー元のシーン1と2を置き換えてコピーが実行されます。したがって、コピー後でも「通常の音」がシーン2で得られることになります。(REFERENCE PART : P. 2-13)



手 順

1. コピー先のエレメントスイッチがonになっていることを確認します。
offになっている場合には、onに変更します。
2. 必要に応じて **A** ~ **D** でパンクを選択します。
3. ダイアルや **◀▶**、**1** ~ **16**、**INC/YES** **DEC/NO** などを使って、カーソルをコピー元となるエレメントに合わせます。
必要に応じて、**F6** (ABC) や **F7** (123) を使って、一覧表示の方法を変更することができます。
4. **F1** : Audi を押します。
現在のボイスのイニシャルシーンと、コピー元のボイスのイニシャルシーンが異なる場合で、かつセットアップモードのミスレイニアスのシーンコピーモードが、confirmになっている場合、シーンデータの入れ替えの有無を選択するメッセージが表示されます。強制的にイニシャルシーンを入れ替える場合には **INC/YES** を押します。シーンを入れ替えない場合には、**DEC/NO** を押します。

「Now executing!」と表示された後、Audiの表示が点滅し、鍵盤を弾くと、新しいエレメントを使ってボイスが鳴ります。ただし、この状態では、まだ正式にコピーが実行されたわけではなく、一時的に選択したエレメントを試しているだけです。(オーディションの段階です)

この状態で、**F8** : Orgを押すと、Org表示が点滅し、オリジナル(元々のエレメント)に戻ることができます。もう一度、**F8** : Orgを押すと、オーディション状態に戻ります。

5. **ENTER** を押します。
ここで、**ENTER** のかわりに **EXIT** を押すと、エレメントコピーは実行されずに元の画面に戻ります。
「Are you sure?」という確認のメッセージが表示されます。
6. **INC/YES** を押します。
ここで、**INC/YES** のかわりに **DEC/NO** または **EXIT** を押すと、確認のメッセージが消え、手順4の状態に戻ります。
正式にエレメントコピーが実行されます。



参 考

- ・目的のエレメントにカーソルを合わせた後、**ENTER** を押せば、オーディションを行わないでエレメントコピーを行うことができます。ただし、現在のボイスのイニシャルシーンと、コピー元のボイスのイニシャルシーンが異なる場合で、かつシステムモードのミスレイニアスのシーンコピーモードが、confirmになっている場合には、「Are You Sure?」の選択の後に、イニシャルシーンデータのコピーの有無を選択するメッセージが表示されます。
- ・エレメントコピーを行うと、ボイスセットアップの画面で「-----」より下にあるパラメーターの設定もコピーされます。ただし、コピー元のエレメントのマックスノートが1の場合には、その情報もコピーされます。
- ・**9** ~ **12** で、エレメントのオン / オフの一時的な切り替えが可能です。

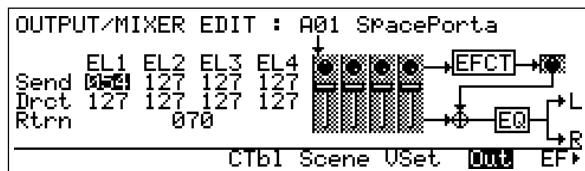
OUTPUT / MIXER : ミキサー

PLAY

F7 : Out

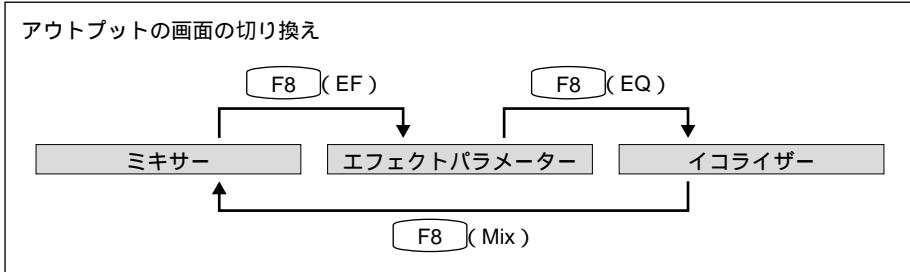
各エレメントのエフェクトや最終出力へのアウトプット、エフェクトリターンのレベルを設定します。

Send(EL1 ~ EL4)	0 ~ 127
Drct(EL1 ~ EL4)	0 ~ 127
Rtrn	0 ~ 127

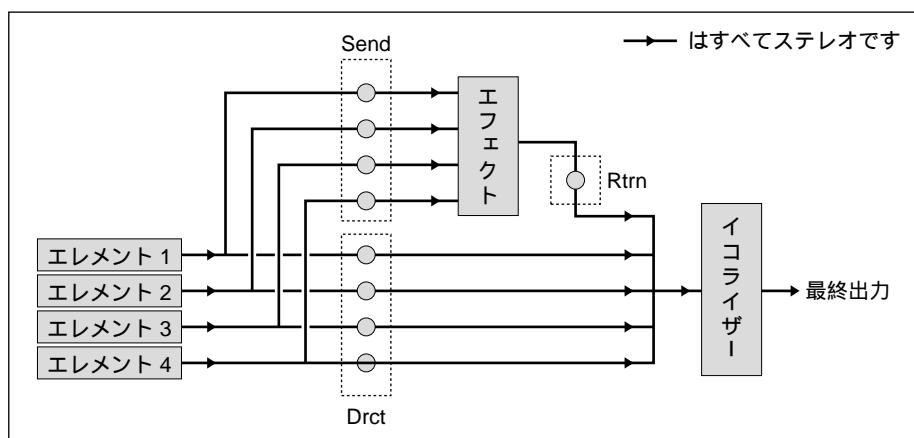


解説

- ミックスアウトプットへの4つのエレメントのダイレクト出力、およびエフェクトセンドレベル、エフェクトリターンレベルを設定します。また、エフェクトやイコライザーの設定もこの画面から入ります。



- Send(エフェクトセンドレベル)では、各エレメントのエフェクトへのアウトプットレベルを設定します。数値に応じて、画面上のミキサーの丸いツマミが変化します。
- Drct(ダイレクト)では、各エレメントのエフェクトを通さないダイレクトアウトプットレベルを設定します。数値に応じて、画面上のミキサーのフェーダーが変化します。
- Rtrn(エフェクトリターン)では、エフェクト音のリターンレベルを設定します。数値に応じて、画面右の丸いツマミが変化します。



- ・ **[F8]** : EF を押すと、エフェクトの設定画面に進みます。(次ページ)
- ・ **[EXIT]** または **[PLAY]** を押すと、元のプレイの画面に戻ります。
- ・ このミキサーの画面から、**[F4]** ~ **[F6]** を使って、他の機能に進むこともできます。



注意

- ・ このミキサーの設定は、エレメント独立アウトプットには影響しません。
- ・ 次ページのエフェクトタイプ 22 : Stereo Flanger、29 : Aural Exciter ® を設定するときは、エフェクト音とダイレクト音の微妙な位相のズレ(フェーズキャンセル)により音が劣化するのを防ぐため、「Drct=0」に設定するすることをおすすめします。



参考

- ・ エレメント独立アウトプットのレベルを調整するときは、ボイスセットアップのボリュームの機能を使います。(REFERENCE PART : P. 1-22)
- ・ **[1]** ~ **[4]** でエレメントの選択が、**[9]** ~ **[12]** で、エレメントのオン / オフの一時的な切り替えが可能です。

OUTPUT / EFFECT : エフェクト

[PLAY] [F7] : Out [F8] : EF

エフェクトを設定します。

Effect Type 0 ~ 31

ParameterはEffect Typeによって変化

```
OUTPUT/EFFECT PARAMETER : A01 SpacePorta
Effect Type = [REverb Hall]
# 1:Reverb Time = 2.8 s
  2:High = 0.9
  3:Diffusion = 10
  4:Initial Delay = 32.0 ms
  5:Rev Delay = 20.0 ms
[CPy] {Type} CTB1 Scene USet Out EQP
```



解説

- ・使用するエフェクトの種類(タイプ)を選択したり、そのエフェクトの細かいパラメーターを設定します。
- ・エフェクトタイプは、次の中から選択します。

00:	Reverb Hall	12:	Early Ref. 2	24:	Stereo Chorus
01:	Rev Room 1	13:	Gate Reverb	25:	Symphonic
02:	Rev Room 2	14:	Reverse Gate	26:	Stereo Symphonic
03:	Rev Room 3	15:	Delay L, R	27:	Phaser
04:	Rev Stage 1	16:	Delay L, C, R	28:	Stereo Phaser
05:	Rev Stage 2	17:	Stereo Echo	29:	Aural Exciter®
06:	Rev Plate	18:	Pitch Change 1	30:	Rotary Speaker
07:	Rev White Room	19:	Pitch Change 2	31:	Ring Modulator
08:	Rev Tunnel	20:	Pitch Change 3		
09:	Rev Canyon	21:	Flanger		
10:	Rev Basement	22:	Stereo Flanger		
11:	Early Ref. 1	23:	Chorus		

Aural Exciter® はAPHEX社の登録商標です

- ・パラメーターは、エフェクトタイプによって異なります。各エフェクトタイプの特徴および各エフェクトタイプ別のパラメーターの解説は次ページ以降をご覧ください。

- ・[F1] : [Cpy] を押すと、他のボイスのエフェクト(エフェクトタイプおよびエフェクトパラメーター)をエディット中のボイスにコピーすることができます。(REFERENCE PART : P. 1-50)
- ・[F3] : {Type} を押すと、エフェクトタイプの行にカーソルが移動します。
- ・[F8] : EQ を押すと、イコライザーの設定画面に進みます。

(REFERENCE PART : P. 1-51)

- ・[EXIT] または[PLAY] を押すと、元のプレイの画面に戻ります。
- ・このエフェクトの画面から、[F4] ~ [F6] を使って、他の機能に進むこともできます。



注意

- ・エレメント独立アウトプットに、エフェクトはかかりません。



参考

- ・[9] ~ [12] で、エレメントのオン / オフの一時的な切り換えが可能です。

各エフェクトタイプの特徴

エフェクトタイプ	特徴
00 Reverb Hall	大ホールでの響きをシミュレートしたリバーブです。
01 Reverb Room 1	Hallよりも小さな空間（部屋）をシミュレートしたリバーブです。
02 Reverb Room 2	
03 Reverb Room 3	
04 Reverb Stage 1	他のリバーブに比べて、素直で浅めの残響が得られます。
05 Reverb Stage 2	
06 Reverb Plate	鉄板エコーのシミュレートで、硬めの残響が得られます。
07 Reverb White Room	空間（部屋）の横幅、高さ、奥行きなどを設定できるリバーブです。
08 Reverb Tunnel	トンネルの響きをシミュレートしたリバーブです。空間の横幅、高さ、奥行きなども設定できます。
09 Reverb Canyon	壮大な峡谷の響きをシミュレートしたリバーブです。空間の横幅、高さ、奥行きなども設定できます。
10 Reverb Basement	地下室の響きをシミュレートしたリバーブです。部屋の横幅、高さ、奥行きなども設定できます。
11 Early Reflection 1	リバーブの中から初期反射音のみを取り出した効果で、その密度の低いものです。
12 Early Reflection 2	リバーブの中から初期反射音のみを取り出した効果で、その密度の高いものです。
13 Gate Reverb	リバーブにゲートをかけて、独特の効果を出すエフェクトです。
14 Reverse Gate	逆回転風のリバーブです。
15 Delay L, R	左右2チャンネルのディレイエフェクトです。
16 Delay L, C, R	左右および中央の3チャンネルのディレイエフェクトです。
17 Stereo Echo	左右のフィードバックが独立したステレオのエコーです。
18 Pitch Change 1	入力された音のピッチを変化させて出力するエフェクトです。2組のピッチが設定できます。
19 Pitch Change 2	入力された音のピッチを変化させて出力するエフェクトです。2組のピッチを左右独立して設定できます。
20 Pitch Change 3	入力された音のピッチを変化させて出力するエフェクトです。3組のピッチが設定できます。
21 Flanger	エコー音のディレイタイムをL, R逆位相で変調したエフェクトです。（モノラル入力）
22 Stereo Flanger	ステレオの入力信号に対するエコー音のディレイタイムをL, R独立に変調したエフェクトです。L, Rの変調の位相も設定できます。
23 Chorus	ディレイタイムのわずかに異なる複数のエコー音を発生させ、ディレイタイムと振幅を変調するエフェクトです。（モノラル入力）
24 Stereo Chorus	ステレオの入力信号に対して、ディレイタイムのわずかに異なる複数のエコー音を発生させ、ディレイタイムと振幅をL, R独立に変調するエフェクトです。
25 Symphonic	Chorusの変調をさらに多重化し、ディレイタイム変調をより強調したエフェクトです。（モノラル入力）
26 Stereo Symphonic	Chorusの変調をさらに多重化し、ディレイタイム変調をより強調したエフェクトです。ステレオの入力信号に対してL, R独立に変調をかけます。
27 Phaser	位相変調器を複数段通することで、音に回転感や拡がり、奥行きなどを持たせるエフェクトです。（モノラル入力）
28 Stereo Phaser	ステレオの入力信号に対して、独立して位相変調器を複数段通すエフェクトです。L, Rの変調の位相も設定できます。
29 Aural Exciter ®	入力された信号に、新しい倍音成分を付加して、音を際だたせるエフェクトです。
30 Rotary Speaker	回転スピーカーのシミュレートです。オルガンなどのボイスにかけると効果があります。
31 Ring Modulator	入力信号と内部の発振器の信号とを掛け算することで新しい倍音を発生させるエフェクトです。鐘のような音を作ることができます。

Aural Exciter® はAPHEX社の登録商標です

各エフェクトタイプのパラメーター

00 : Reverb Hall, 01 : Reverb Room 1, 02 : Reverb Room 2, 03 : Reverb Room 3,
 04 : Reverb Stage 1, 05 : Reverb Stage 2, 06 : Reverb Plate

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	Reverb Time	0.3 ~ 30.0 sec	リバーブの減衰時間
02	High	0.1 ~ 1.0	高音域の減衰の割合
03	Diffusion	0 ~ 10	残響の拡がり
04	Initial Delay	0.1 ~ 200.0 ms	初期反射音までの遅延時間
05	Rev Delay	0.1 ~ 200.0 ms	リバーブ音の遅延時間
06	Density	0 ~ 4	リバーブ音の密度
07	ER/Rev Balance	0 ~ 100 %	初期反射音とリバーブ音のバランス
08	Low Gain	-12 ~ +12 dB	低音域のゲイン
09	High Gain	-12 ~ +12 dB	高音域のゲイン
10	LPF	1.0 ~ 16.0 kHz, thru	ローパスフィルターのフリケンシー

07 : Reverb White Room, 08 : Reverb Tunnel, 09 : Reverb Canyon, 10 : Reverb Basement

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	Reverb Time	0.3 ~ 30.0 sec	リバーブの減衰時間
02	High	0.1 ~ 1.0	高音域の減衰の割合
03	Diffusion	0 ~ 10	残響の拡がり
04	Initial Delay	0.1 ~ 200.0 ms	初期反射音までの遅延時間
05	Width	0.5 ~ 30.2 m	空間の横幅
06	Height	0.5 ~ 30.2 m	空間の高さ
07	Depth	0.5 ~ 30.2 m	空間の奥行き
08	Wall Vary	0 ~ 30	壁の反射率
09	HPF	thru, 32 ~ 1000 Hz	ハイパスフィルターのフリケンシー
10	LPF	1.0 ~ 16.0 kHz, thru	ローパスフィルターのフリケンシー

11 : Early Reflection 1, 12 : Early Reflection 2

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	Type	S-Hall, L-Hall, Random, Reverse, Plate, Spring	初期反射音のパターン
02	Room Size	0.1 ~ 20.0	空間の大きさ
03	Liveness	0 ~ 10	反射率
04	Diffusion	0 ~ 10	残響の拡がり
05	Initial Delay	0.1 ~ 400.0 ms	初期反射音までの遅延時間
06	ER Number	1 ~ 19	反射音の数
07	Feedback Delay	0.1 ~ 800.0 ms	フィードバックまでの遅延時間
08	Feedback Gain	-99 ~ +99 %	フィードバックの割合
09	HPF	thru, 32 ~ 1000 Hz	ハイパスフィルターのフリケンシー
10	LPF	1.0 ~ 16.0 kHz, thru	ローパスフィルターのフリケンシー

13 : Gate Reverb, 14 : Reverse Gate

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	Type	A, B	初期反射音のパターン
02	Room Size	0.1 ~ 20.0	空間の大きさ
03	Liveness	0 ~ 10	反射率
04	Diffusion	0 ~ 10	残響の拡がり
05	Initial Delay	0.1 ~ 400.0 ms	初期反射音までの遅延時間
06	ER Number	1 ~ 19	反射音の数
07	Feedback Delay	0.1 ~ 800.0 ms	フィードバックまでの遅延時間
08	Feedback Gain	-99 ~ +99 %	フィードバックの割合
09	HPF	thru, 32 ~ 1000 Hz	ハイパスフィルターのフリケンシー
10	LPF	1.0 ~ 16.0 kHz, thru	ローパスフィルターのフリケンシー

15 : Delay L, R

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	Lch Delay Time	0.1 ~ 1360.0 ms	左チャンネルの遅延時間
02	Rch Delay Time	0.1 ~ 1360.0 ms	右チャンネルの遅延時間
03	FB1 Delay Time	0.1 ~ 1360.0 ms	フィードバック1の遅延時間
04	FB2 Delay Time	0.1 ~ 1360.0 ms	フィードバック2の遅延時間
05	FB Gain	-99 ~ +99 %	フィードバックの大きさ
06	FB1 High control	0.1 ~ 1.0	フィードバック1の高域特性
07	FB2 High control	0.1 ~ 1.0	フィードバック2の高域特性
08	HPF	thru, 32 ~ 1000 Hz	ハイパスフィルターのフリケンシー
09	LPF	1.0 ~ 16.0 kHz, thru	ローパスフィルターのフリケンシー

16 : Delay L, C, R

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	Lch Delay Time	0.1 ~ 1360.0 ms	左チャンネルの遅延時間
02	Rch Delay Time	0.1 ~ 1360.0 ms	右チャンネルの遅延時間
03	Cntr Delay Time	0.1 ~ 1360.0 ms	センターチャンネルの遅延時間
04	FB1 Delay Time	0.1 ~ 1360.0 ms	フィードバック1の遅延時間
05	FB2 Delay Time	0.1 ~ 1360.0 ms	フィードバック2の遅延時間
06	FB Gain	-99 ~ +99 %	フィードバックの大きさ
07	FB1 High control	0.1 ~ 1.0	フィードバック1の高域特性
08	FB2 High control	0.1 ~ 1.0	フィードバック2の高域特性
09	HPF	thru, 32 ~ 1000 Hz	ハイパスフィルターのフリケンシー
10	LPF	1.0 ~ 16.0 kHz, thru	ローパスフィルターのフリケンシー

17 : Stereo Echo

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	Lch Init Dly Time	0.1 ~ 680.0 ms	左チャンネルの遅延時間
02	Lch FB Dly Time	0.1 ~ 680.0 ms	左チャンネルのフィードバック遅延時間
03	Lch FB Gain	-99 ~ +99 %	左チャンネルのフィードバックの大きさ
04	Rch Init Dly Time	0.1 ~ 680.0 ms	右チャンネルの遅延時間
05	Rch FB Dly Time	0.1 ~ 680.0 ms	右チャンネルのフィードバック遅延時間
06	Rch FB Gain	-99 ~ +99 %	右チャンネルのフィードバックの大きさ
07	Lch FB High con.	0.1 ~ 1.0	左チャンネルのフィードバックの高域特性
08	Rch FB High con.	0.1 ~ 1.0	右チャンネルのフィードバックの高域特性
09	HPF	thru, 32 ~ 1000 Hz	ハイパスフィルターのフリケンシー
10	LPF	1.0 ~ 16.0 kHz, thru	ローパスフィルターのフリケンシー

18 : Pitch Change 1

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	1 Pitch	-24 ~ +24	ピッチチェンジ1の半音単位の変化幅
02	1 Fine	-100 ~ +100	ピッチチェンジ1の音程の微調整
03	1 Delay	0.1 ~ 650.0 ms	ピッチチェンジ1の効果音の遅延時間
04	1 FB Gain	-99 ~ +99 %	ピッチチェンジ1のフィードバックの大きさ
05	1 Level	0 ~ 100 %	ピッチチェンジ1の効果音の大きさ
06	2 Pitch	-24 ~ +24	ピッチチェンジ2の半音単位の変化幅
07	2 Fine	-100 ~ +100	ピッチチェンジ2の音程の微調整
08	2 Delay	0.1 ~ 650.0 ms	ピッチチェンジ2の効果音の遅延時間
09	2 FB Gain	-99 ~ +99 %	ピッチチェンジ2のフィードバックの大きさ
10	2 Level	0 ~ 100 %	ピッチチェンジ2の効果音の大きさ

19 : Pitch Change 2

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	L Pitch	-24 ~ +24	左チャンネルの半音単位の変化幅
02	L Fine	-100 ~ +100	左チャンネルの音程の微調整
03	L Delay	0.1 ~ 650.0 ms	左チャンネルの効果音の遅延時間
04	L FB Gain	-99 ~ +99 %	左チャンネルのフィードバックの大きさ
05	R Pitch	-24 ~ +24	右チャンネルの半音単位の変化幅
06	R Fine	-100 ~ +100	右チャンネルの音程の微調整
07	R Delay	0.1 ~ 650.0 ms	右チャンネルの効果音の遅延時間
08	R FB Gain	-99 ~ +99 %	右チャンネルのフィードバックの大きさ

20 : Pitch Change 3

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	1 Pitch	-24 ~ +24	ピッチチェンジ1の半音単位の変化幅
02	1 Fine	-100 ~ +100	ピッチチェンジ1の音程の微調整
03	1 Delay	0.1 ~ 1300.0 ms	ピッチチェンジ1の効果音の遅延時間
04	2 Pitch	-24 ~ +24	ピッチチェンジ2の半音単位の変化幅
05	2 Fine	-100 ~ +100	ピッチチェンジ2の音程の微調整
06	2 Delay	0.1 ~ 1300.0 ms	ピッチチェンジ2の効果音の遅延時間
07	3 Pitch	-24 ~ +24	ピッチチェンジ3の半音単位の変化幅
08	3 Fine	-100 ~ +100	ピッチチェンジ3の音程の微調整
09	3 Delay	0.1 ~ 1300.0 ms	ピッチチェンジ3の効果音の遅延時間

21 : Flanger

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	Modulation Freq.	0.05 ~ 40.0 Hz	モジュレーションのスピード
02	Modulation Depth	0 ~ 100 %	モジュレーションの深さ
03	Modulation Delay	0.1 ~ 100.0 ms	モジュレーションの遅延時間
04	Mod. FB Gain	0 ~ 99 %	モジュレーションのフィードバックゲイン

22 : Stereo Flanger

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	Modulation Freq.	0.05 ~ 40.0 Hz	モジュレーションのスピード
02	Modulation Depth	0 ~ 100 %	モジュレーションの深さ
03	Lch Mod. Delay	0.1 ~ 100.0 ms	左チャンネルのモジュレーションの遅延時間
04	Lch FB Gain	0 ~ 99 %	左チャンネルのモジュレーションのフィードバックゲイン
05	Lch Phase	0 ~ 330 deg	左チャンネルのモジュレーションの位相
06	Rch Mod. Delay	0.1 ~ 100.0 ms	右チャンネルのモジュレーションの遅延時間
07	Rch FB Gain	0 ~ 99 %	右チャンネルのモジュレーションのフィードバックゲイン
08	Rch Phase	0 ~ 330 deg	右チャンネルのモジュレーションの位相

23 : Chorus, 24 : Stereo Chorus

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	Modulation Freq.	0.05 ~ 40.0 Hz	モジュレーションのスピード
02	PM Depth	0 ~ 100 %	ピッチモジュレーションの深さ
03	AM Depth	0 ~ 100 %	アンプリチュードモジュレーションの深さ

25 : Symphonic, 26 : Stereo Symphonic

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	Modulation Freq.	0.05 ~ 40.0 Hz	モジュレーションのスピード
02	Modulation Depth	0 ~ 100 %	モジュレーションの深さ

27 : Phaser

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	LFO Freq.	0.05 ~ 40.0 Hz	モジュレーションのスピード
02	LFO Depth	0 ~ 100 %	モジュレーションの深さ
03	FB Gain	-99 ~ +99 %	フィードバックのゲイン
04	Stage Number	4, 8, 12	位相変調器の数
05	Diffusion	Stereo, Mono	音の拡がり

28 : Stereo Phaser

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	LFO Freq.	0.05 ~ 40.0 Hz	モジュレーションのスピード
02	LFO Depth	0 ~ 100 %	モジュレーションの深さ
03	Lch FB Gain	-99 ~ +99 %	左チャンネルのフィードバックゲイン
04	Lch LFO Phase	0 ~ 330 °	左チャンネルの位相
05	Rch FB Gain	-99 ~ +99 %	右チャンネルのフィードバックゲイン
06	Rch LFO Phase	0 ~ 330 °	右チャンネルの位相
07	Stage Number	4, 8, 12	位相変調器の数

29 : Aural Exciter ®

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	HPF	500 Hz ~ 16.0 kHz	ハイパスフィルターのフリケンシー
02	Enhance	0 ~ 100 %	強調効果の大きさ
03	Mix Level	0 ~ 100 %	原音の効果音の割合
04	Delay Time	0.1 ~ 650.0 ms	遅延時間

Aural Exciter® はAPHEX社の登録商標です

30 : Rotary Speaker

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	Mid Speed	0.05 ~ 40.0 Hz	ミドルの回転スピード
02	Depth	0 ~ 100 %	効果の深さ
03	Transition Time	2 ~ 22000 ms	ロー、ミドル、ハイの間を移動する時間
04	L/M/H Speed Diff	0.05 ~ 5.80 Hz	ロー、ミドル、ハイの回転スピード差
05	Switch L/M/H	Low, Mid, High	回転スピードの選択
06	Low Gain	-12 ~ +12 dB	低音域のゲイン
07	High Gain	-12 ~ +12 dB	高音域のゲイン
08	Ctrl Device	MW1 ~ PB, off	回転スピードのコントローラー
09	Ctrl Mode	L->M->H ~ M->L	コントローラーによる回転スピードの変化幅
10	Ctrl Mid Range	Narrow, Norm, Wide	ミドルのスピードとなるコントローラーの幅

31 : Ring Modulator

番号	パラメーター名	設定範囲	内容
01	Wave PM Depth	0 ~ 100 %	ピッチモジュレーションの深さ
02	Wave PM Freq.	0.05 ~ 40.0 Hz	ピッチモジュレーションのスピード
03	Wave AM Depth	0 ~ 100 %	アンプリチュードモジュレーションの深さ
04	Wave AM Freq.	0.05 ~ 40.0 Hz	アンプリチュードモジュレーションのスピード
05	Low Gain	-12 ~ +12 dB	低音域のゲイン
06	High Gain	-12 ~ +12 dB	高音域のゲイン

OUTPUT / EFFECT COPY : エフェクトコピー

[PLAY] [F7] : Out [F8] : EF [F1] : [Cpy]

エディット中のボイスに、別のボイスのエフェクトをコピーします。

コピー元ボイス

A01 ~ D16

OUTPUT/EFFECT COPY
Destination = A01 SpacePorta
Bank A
0:SpacePo 6:VowBra 12:HarpoBel 13:Oriente
0:WaterBe 6:NoisyKi 10:HyperDr 14:Cloxx
0:SpacePo 6:MS_Fant 11:SteelSp 15:TalkDru
0:UrcheSt 6:Sweeby 12:FeedBac 16:Harmaged
Hudi Org



解説

- 現在エディットしているボイスに、別のボイスのエフェクト(エフェクトタイプおよびそのエフェクトパラメーターの設定)をコピーします。
- コピーを実行する前に、[F1] : Audi を使って、コピー後の音を確認することができます。
- [F8] : Org を使って、オリジナルのエフェクトと新しいエフェクトとを聞き比べることができます。



手順

- 必要に応じて [A] ~ [D] でバンクを選択します。
- ダイアルや \triangle 、 [1] ~ [16] 、 [INC/YES] [DEC/NO] などを使って、カーソルをコピー元となるボイスに合わせます。
- [F1] : Audi を押します。
Audiが点滅している状態で鍵盤を弾くと、カーソルを合わせたボイスのエフェクトを使って、現在のボイスが鳴ります。ただし、この状態では、まだ正式にコピーが実行されたわけではなく、一時的にエフェクトを試しているだけです。(オーディションの段階です)
- この状態で、[F8] : Orgを押すと、Org表示が点滅し、オリジナル(元々のエフェクト)の音を聞くことができます。もう一度 [F8] : Org を押すと、オーディションの状態に戻ります。
- [ENTER] を押します。
ここで、[ENTER] のかわりに [EXIT] を押すと、エフェクトコピーは実行されずにエフェクトパラメーターの画面に戻ります。
「Are you sure?」という確認のメッセージが表示されます。
- [INC/YES] を押します。
ここで、[INC/YES] のかわりに [DEC/NO] または [EXIT] を押すと、確認のメッセージが消え、オーディションの状態に戻ります。
正式にエフェクトコピーが実行されます。

OUTPUT / EQUALIZER : イコライザー

[PLAY] [F5] : Out [F8] : EF [F8] : EQ

イコライザーを設定します。

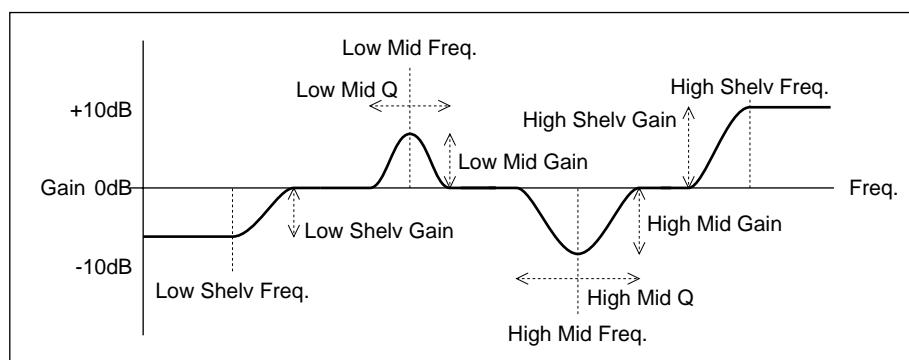
Low Shlev.	Freq.	32 Hz ~ 2.0 kHz
	Gain	-10 ~ +10 dB
Low Mid.	Freq.	160 Hz ~ 6.3 kHz
	Gain	-10 ~ +10 dB
	Q	0.1 ~ 5.0
High Mid.	Freq.	315 Hz ~ 8.0 kHz
	Gain	-10 ~ +10 dB
	Q	0.1 ~ 5.0
High Shlev.	Freq.	500 Hz ~ 16.0 kHz
	Gain	-10 ~ +10 dB

OUTPUT/EQ EDIT : A01 SpacePorta			
	Freq.(Hz)	Gain(dB)	Q
Low Shlev.	32	+00	---
Low Mid	800	+00	0.8
High Mid	2.0k	+00	0.8
High Shlev.	6.3k	+00	---
[Cpy]	CTb1	Scene	USet
	Out		Mix



解説

- ロー(シェルビング型)、ローミッド(ピーキング型)、ハイミッド(ピーキング型)、ハイ(シェルビング型)の4バンドイコライザーの特性を、次の項目を使って設定します。
- Freq.(フリケンシー)では、各イコライザーの中心周波数を設定します。
- Gain(ゲイン)では、Freq.で設定した周波数における利得を設定します。
- Q(帯域幅)では、強調、減衰を行う周波数の幅を設定します。Qが大きいほど、Freq.を中心にせまい幅でイコライズが行われます。ただし、Low Shlev.、High Shlev.では、Qは設定できません。



- [F1] : [Cpy] を押すと、他のボイスのイコライザーの設定をエディット中のボイスにコピーすることができます。(REFERENCE PART : P. 1-53)
- [F8] : Mix を押すと、ミキサーの設定画面に進みます。(REFERENCE PART : P. 1-41)
- [EXIT] または [PLAY] を押すと、元のプレイの画面に戻ります。
- このイコライザーの画面から、[F4] ~ [F6] を使って、他の機能に進むこともできます。



注 意

- ・エレメント独立アウトプットに、イコライザーはかかりません。
- ・イコライザーの設定によっては、爆発的な音になったりする場合があります。そのときには、Qやゲインを下げてみてください。また、フリケンシーを調整するのが良い場合もあります。



参 考

- ・ここで設定したセッティングを元にして、クイックエディットのイコライザーが機能します。
- ・[9] ~ [12] で、エレメントのオン / オフの一時的な切り替えが可能です。

OUTPUT / EQUALIZER COPY : イコライザーコピー

[PLAY] [F7] : Out [F8] : EF [F8] : EQ [F1] : [Cpy]

エディット中のボイスに、別のボイスのイコライザーをコピーします。

コピー元ボイス	A01 ~ D16	OUTPUT/EQ COPY Destination = A01 SpacePorta Bank A 0:SpacePo 6:VowBra 10:HarpBel 13:Oriente 0:WaterBe 6:NoisyKi 10:HyperDr 14:Clox 0:SpacePo 6:MS_Fant 11:SteelSp 15:TalkDru 0:UrcheSt 6:Sweeby 12:FeedBac 16:Harmade Hudi 17:Org
---------	-----------	--



解説

- 現在エディットしているボイスに、別のボイスのイコライザーの設定をコピーします。
- コピーを実行する前に、[F1] : Audi を使って、コピー後の音を確認することができます。
- [F8] : Org を使って、オリジナルのイコライザーと新しいイコライザーとを聴き比べることができます。



手順

- 必要に応じて [A] ~ [D] でバンクを選択します。
- ダイアルや \triangle 、[1] ~ [16] 、[INC/YES] [DEC/NO] などを使って、カーソルをコピー元となるボイスに合わせます。
- [F1] : Audi を押します。
Audiが点滅しているこの状態で鍵盤を弾くと、カーソルを合わせたボイスのイコライザーを使って、現在のボイスが鳴ります。ただし、この状態では、まだ正式にコピーが実行されたわけではなく、一時的にイコライザーを試しているだけです。(オーディションの段階です)
- この状態で、[F8] : Orgを押すと、Org表示が点滅し、オリジナル(元々のイコライザー)の音を聞くことができます。もう一度 [F8] : Org を押すと、オーディションの状態に戻ります。
- [ENTER] を押します。
ここで、[ENTER] のかわりに [EXIT] を押すと、イコライザーコピーは実行されずにイコライザーの画面に戻ります。
「Are you sure?」という確認のメッセージが表示されます。
- [INC/YES] を押します。
ここで、[INC/YES] のかわりに [DEC/NO] または [EXIT] を押すと、確認のメッセージが消え、オーディションの状態に戻ります。
正式にイコライザーコピーが実行されます。

STORE : ストア

PLAY 各種エディット操作 **STORE**

エディットしたボイスを本体に保存します。

ストア先 A00 ~ D16

```
STORE :BA01 SPad:SPacePorta
Bank A
0:SpacePorta 6:VowBra 0:HarpBel 13:Oriental
0:WaterBe 0:NoisyKi 10:HyperDr 14:Cloxx
0:StrSqwe 0:MS_Fant 11:SteelSp 15:TalkDru
0:UrcheSt 0:Sweeby 12:FeedBac 16:Harmane
[Name] [Ctry] [Notes]
```



解説

- ・エディットしたボイスに名前を付けたり、カテゴリーを選択したりして、本体内に保存する操作です。
- ・また、プレイモードでボイスネームといっしょに表示するノート(コメント)を設定することができます。



注意

- ・ストアを実行すると、もともとその番号にあったボイスは消されてしまいます。もし、そのボイスもとっておきたい場合には、ストアを実行する前にフロッピーディスクにセーブしておいてください。(REFERENCE PART : P. 3-9)
- ・ストアは、プレイモードであればどの階層にいても実行できます。システムモードやディスクモードでは実行できません。
- ・システムモードのメモリープロテクト(REFERENCE PART : P. 2-13)がオンになっている場合、ストアは実行できません。



参考

- ・任意のボイスを、別のボイス番号にコピーする場合も、ストアの機能を使います。コピーしたいボイスを選択した後、エディットしないままストアの操作でストア先を選択し、実行します。



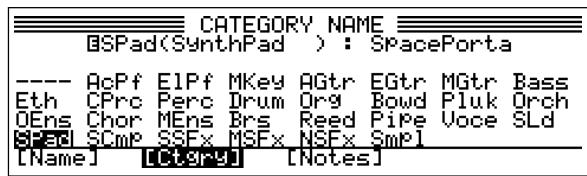
手順

1. **STORE** を押します。
ボイス一覧の画面が表示されます。
2. バンクボタンやダイアル、カーソルボタン、**INC/YES** **DEC/NO** を使って、ストア先となるボイスにカーソルを合わせます。
ストア先のボイスにカーソルを合わせたら、次の手順に進みます。
3. **F1** : [Name] を押します。
ボイス名(画面の最上行に表示されています)を変更する必要のない場合は、この操作をとばして、手順5に進んでください。
ボイス名を入力する画面が表示されます。

```
STORE NAME :BSpacePorta
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! # $ % & ( ) -
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
T U V W X Y Z @ ( ) ~ ^ = + ,
a b c d e f g h i j k l m n o p q r
t u v w x y z ! : ; < = > ? [ \ ] [
[Name] [Ctry] [Notes] (SPc) (Cir)
```

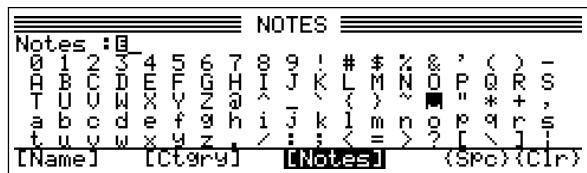
- ボイス名を入力します。
この操作については、「文字を入力する」(BASIC PART : P. 3-26)をご覧ください。
ボイス名は最大10文字まで使うことができます。
ボイス名入力後、[EXIT] を押すと、元の画面に戻ります。

- [F3] : [Ctgry] を押します。
カテゴリー(ボイスの分類)を変更する必要のない場合は、この操作をとばして、手順7に進んでください。
カテゴリーを選択する画面が表示されます。



- カテゴリーを選択します。
カテゴリーの種類については「カテゴリーについて」(BASIC PART : P. 3-21)をご覧ください。
カテゴリー選択後、[EXIT] を押すと、元の画面に戻ります。

- [F5] : [Notes] を押します。
ノート(コメント)を入力する画面が表示されます。



- ノートを入力します。
ノートは最大32文字まで使うことができます。
プレイモードでノートウィンドウを表示させたくない場合は、1文字目にスペースを入力します。(こうしておくとプレイモードでノートウィンドウが表示されなくなります)
入力後、[EXIT] を押すと、元の画面に戻ります。

- [ENTER] を押します。
確認のメッセージが表示されます。

- [INC/YES] を押します。
ストアを中止したい場合には、[INC/YES] のかわりに [DEC/NO] を押します。
ストアが実行されます。

- [EXIT] を押します。
元の画面に戻り、ストアしたボイスが選択された状態になります。

COMPARE : コンペア

 各種エディット操作 

エディット中のボイスと、エディット前のボイスを聴き比べます。

設定項目はありません

VOICE SETUP : EA01 SpacePorta				
NP	EL1	EL2	EL3	EL4
Elem Sw	on	off	off	off
MaxNotes	16	--	--	--
RCh	bsc	--	--	--
KhsMode	0	-	-	-
(全)	(\$)	CTB1	Scene	USet
				Out



解説

- コンペアは、ボイスのエディット中に、「エディット中の音」と「エディット前の音」とを聴き比べるための機能です。基にしたボイスに対して、どのくらい変化したかを確認するときに便利な機能です。
- コンペア中には、画面に表示しているパラメーターやクイックエディットスライダーの右側の赤いランプも、エディット前の状態に戻ります。
- コンペア中には、画面のボイス番号の前に「」のマークが表示され、カーソルはアンダーバー(_)に変わります。



注意

- コンペア中(エディット前の音が呼び出されている状態のとき)には、エディットできません。
- エディットしていない状態でコンペアは使えません。



参考

- クイックエディットとコンペアの機能を活用することで、ライブ演奏の自由度を拡げることも可能です。たとえば、クイックエディットで大きく音を変化させて演奏した後、コンペアで元の音に戻し演奏し、再びコンペアを解除しクイックエディットした音を使うといったことも実現できます。
- ストアに入り、ボイス名を変更しているときにもコンペアを使うことができます。



手順

1. エディット中に  を押します。

ランプが点滅をはじめます。

VOICE SETUP : EA01 SpacePorta				
NP	EL1	EL2	EL3	EL4
Elem Sw	on	off	off	off
MaxNotes	16	--	--	--
RCh	bsc	--	--	--
KhsMode	0	-	-	-
(全)	(\$)	CTB1	Scene	USet
				Out

2. 鍵盤を弾いて、エディット前の音を確認します。

エディット前の音の確認が終わったら、次の手順に進みます。

3. もう一度、 を押します。

コンペアが解除され、元のエディット状態に戻ります。

第2章

システムモード

この章では、VP1のシステム部となるトーンジェネレーター部や
キーボード部、MIDIやコントローラーなどの設定方法を説明し
ます。

システムモードについて

システムモードは、VP1システム全体の設定を行うモードです。

他のモードからシステムモードに移るときには、**SYSTEM**を押します。

システムモードは、次の6つの画面に分かれ、それぞれ、**F1** ~ **F6**を使って、表示を切り換えます。

F1 : TG : トーンジェネレーターセッティング 音源のセッティングを行います。

TONE GENERATOR SETTINGS

```
Master Tune = 440.000 (A3)
Controller Init = on
Controller Hook = on
AT Scene SW = off
TG Kbd MIDI Ctrl GMsg Misc
```

F2 : Kbd : キーボードセッティング 鍵盤のセッティングを行います。

KEYBOARD SETTINGS

```
Keyboard Transpose = 000
Velocity Curve = normal
Fixed Velocity = off
TG Kbd MIDI Ctrl GMsg Misc
```

F3 : MIDI : MIDIセッティング MIDIに関するセッティングを行います。

MIDI SETTINGS

```
Kbd Transmit Channel = 01
Basic Receive Channel = omni
Local = on
Note On/Off = all
Program Change = on
TG Kbd MIDI Ctrl GMsg Misc
```

F4 : Ctrl : アサインブルコントローラー MIDIコントロールナンバーを設定します。

ASSIGNABLE CONTROLLERS

```
■ Controller MIDI Control Number
Modulation2 = 012
Foot Cont.2 = 012
Mod.Ball X = 016
Mod.Ball Y = 017
TG Kbd MIDI Ctrl GMsg Misc
```

F5 : GMsg : グリーティングメッセージ グリーティングメッセージを設定します。

GREETING MESSAGE [- Dedicated to all music innovators.]

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! # $ % & ( ) -
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z @ ^ { } ~ " * + ,
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s
t u v w x y z ! : ; < = > ? [ \ ] [ ]
TG Kbd MIDI Ctrl GMsg Misc (SPc) (Cir)
```

F6 : Misc : ミスレイニアスセッティング その他のセッティングを行います。

MISCELLANEOUS SETTINGS

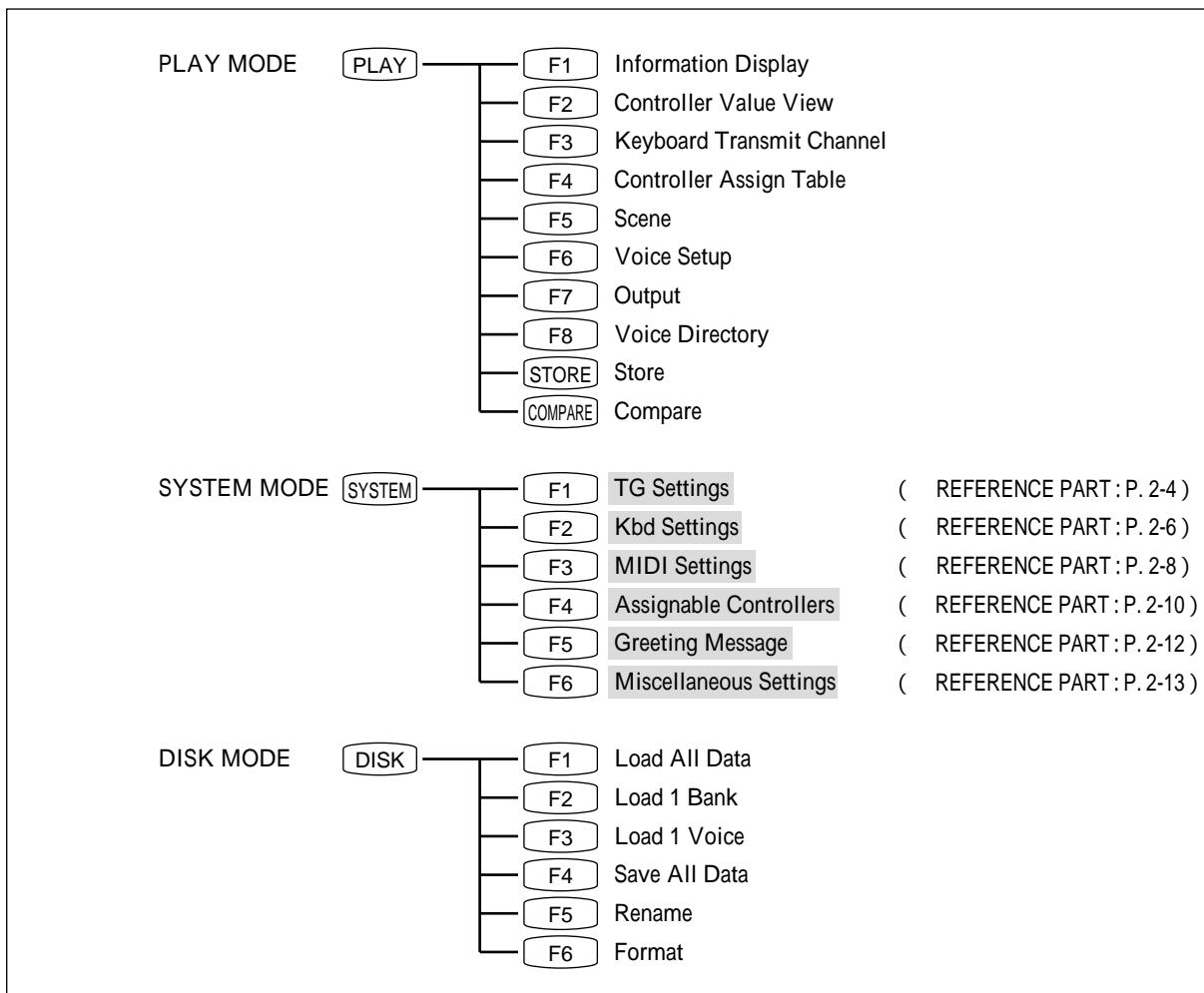
```
Display = normal
Memory Protect = off
Scene Copy Mode = swap
TG Kbd MIDI Ctrl GMsg Misc
```

システムモードの機能

ここでは、システムモードの全機能を解説します。

ここで説明する機能

ここでは、 の部分の機能を順番に説明していきます。



注 意

- ・システムモードの設定は、システム全体に関わるもので、したがって、特定のボイスだけに違う設定を割り当てるなどすることはできません。
- ・システムモードの設定は、ストアする必要ありません。

TONE GENERATOR SETTINGS : トーンジェネレーターセッティング

SYSTEM

F1 : TG

音源(トーンジェネレーター)のセッティングを行います。

Master Tune	420.0 ~ 460.0 Hz
Controller Init	off, on
Controller Hook	off, on
AT Scene SW	off, on

TONE GENERATOR SETTINGS	
Master Tune	= <input checked="" type="checkbox"/> (A3)
Controller Init	= on
Controller Hook	= on
AT Scene SW	= off
TG	Kbd MIDI Ctrl GMs9 Misc



解説

・音源に関するセッティングを、次の項目で設定します。

・Master Tune(マスターチューン)では、システム全体のチューニングをA3の音程の周波数で設定します。

・Controller Init(コントローラーイニシャライズ)では、ボイスを切り換えたとき、ボイスに設定されているイニシャルシーンを自動的に呼び出すかどうかを選択します。offを選択した場合は、イニシャルシーンを呼び出しません。したがって、直前のコントローラーの状態(実際のコントローラーの位置ではなく、内部的なコントローラーの状態)がそのまま引き継がれます。onを選択した場合には、ボイスを切り換えた瞬間、自動的にイニシャルシーンが呼び出されます。

・Controller Hook(コントローラーフック)では、シーンを変化させた後、コントローラーを動かしたとき、そのコントローラーが効きはじめるタイミングを選択します。offを選択した場合は、コントローラーを少しでも動かすと、そのコントローラーが効きはじめます。onを選択した場合には、そのシーンのコントローラーの設定値を通過した(またいだ)時点からコントローラーが効きはじめます。

・コントローラーフックをoffにした場合には、各コントローラーのランプは、常に緑色となります。

・AT Scene SW(アフタータッチシーンスイッチ)は、アフタータッチおよびタッチEGのアフタータッチ部分のデータを、シーンコントローラーを操作したときに付加するか、しないかの設定です。

・[EXIT] または [PLAY] を押すと、プレイの画面に戻ります。

・また、トーンジェネレーターセッティングの画面から、[F2] ~ [F6] を使って、他のシステムモードの機能に進むこともできます。



注 意

- ・コントローラーイニシャライズをoffにした場合、直前の状態によっては、ボイスを切り換えたとき、予期しないような音が出ることがあります。
- ・コントローラーフックをoffにした場合、実際にコントローラーを動かしていないても、鍵盤を強く振動や音圧で、突然コントローラーが効きはじめてしまう場合があります。



参 考

- ・ボイスセットアップのデチューン(REFERENCE PART : P. 1-23)、ノートシフト(REFERENCE PART : P. 1-24)は、ここで設定したマスターチューンを基準にしています。

KEYBOARD SETTINGS : キーボードセッティング

SYSTEM

F2

: Kbd

キーボードのセッティングを行います。

Keyboard Transpose	-48 ~ +48
Velocity Curve	normal, soft 1, soft 2, easy, wide, hard, cross 1, cross 2
Fixed Velocity	0 ~ 127, off

KEYBOARD SETTINGS

Keyboard Transpose =
Velocity Curve = normal
Fixed Velocity = off

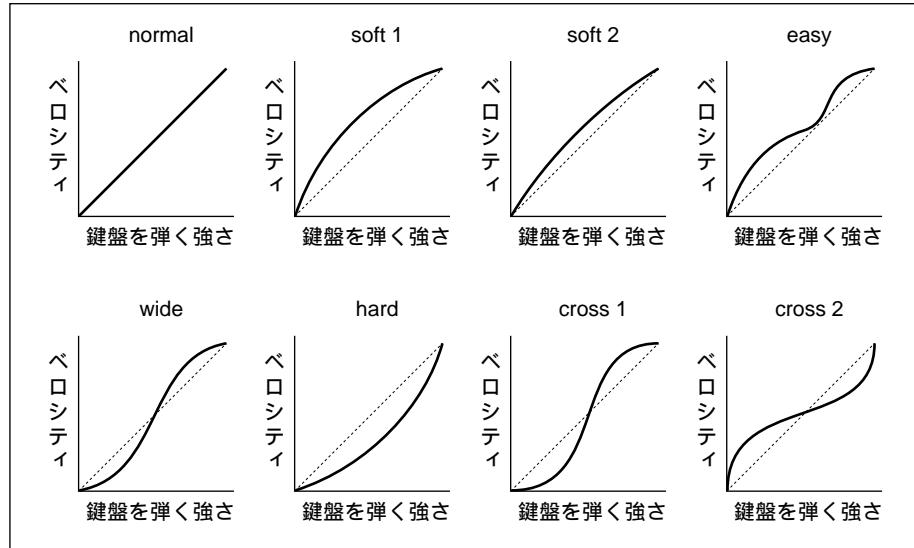
TG Kbd MIDI Ctrl GMsg Misc



解説

・キーボードに関するセッティングを、次の項目で設定します。

- ・Keyboard Transpose(キーボードトランスポーズ)は、鍵盤の送信する音程を半音単位でずらし、移調するための設定です。プラスの数値で音程が上がり、マイナスの数値で音程が下がります。
- ・Velocity Curve(ベロシティカーブ)では、鍵盤を弾く強さと、ベロシティとの対応を次の中から選択します。
 - ・normal(ノーマル)
鍵盤を弾く強さとベロシティが比例します。
 - ・soft 1, soft 2(ソフト1、2)
音が出やすいカーブで、鍵盤を弱く弾くタイプの方に向いています。
 - ・easy(イージー)
比較的音の出やすいカーブですが、通常の演奏でよく使う中間部での傾きがゆるやかになっているため、音量が安定します。
 - ・wide(ワイド)
弱く弾いたときは、ベロシティを押さえ、強く弾いたときはベロシティを上げるカーブです。ダイナミックレンジが広く感じられます。
 - ・hard(ハード)
音が出にくいカーブで、鍵盤を強く弾くタイプの方に向いています。
 - ・cross 1, cross 2(クロス1、2)
2台以上の鍵盤を同時に使って、鍵盤を弾く強さにより、ボイスをクロスフェードさせたいときに向いたカーブです。



- Fixed Velocity(フィックスドベロシティ)は、鍵盤を弾く強さに関係なく、一定のベロシティを送信したい場合に設定します。フィックスドベロシティを使う場合には、固定したいベロシティ 0 ~ 127の数値を選択します。
- **EXIT** または **PLAY** を押すと、プレイの画面に戻ります。
- また、キーボードセッティングの画面から、**F1**、**F3** ~ **F6** を使って、他のシステムモードの機能に進むこともできます。



注 意

- フィックスドベロシティが、0 ~ 127になっている場合には、ベロシティカーブの設定は無視されます。
- フィックスドベロシティが、極端に小さくなっている場合には、ボイスの音が聞こえない場合があります。



参 考

- キーボードトランスポーズ、ベロシティカーブ、フィックスドベロシティの設定は、MIDI OUT端子から送信されるノートナンバー情報、ベロシティ情報にも影響を与えます。

MIDI SETTINGS : MIDIセッティング

SYSTEM

F3 : MIDI

MIDIに関するセッティングを行います。

Kbd Transmit Channel	01 ~ 16
Basic Receive Channel	kbd, 01 ~ 16, omni
Local	off, on
Note On/Off	all, odd, even
Program Change	off, on

MIDI SETTINGS

Kbd Transmit Channel	= 01
Basic Receive Channel	= omni
Local	= on
Note On/Off	= all
Program Change	= on

TG

Kbd

MIDI

Ctrl

GMsg

Misc



解説

・MIDIに関するセッティングを、次の項目で設定します。

- ・Kbd Transmit Channel(キーボードトランスマットチャンネル)では、本機の鍵盤やコントローラーでの演奏情報を出力するMIDI送信チャンネルを設定します。
- ・Basic Receive Channel(ベーシックレシーブチャンネル)では、本機の音源部が、外部機器からの演奏情報で発音するためのMIDI受信チャンネルを設定します。kbdを選択した場合には、本機の鍵盤以外から送信される演奏情報では発音しなくなります。omniを選択すると、1~16のどのチャンネルで送られた情報でも発音する状態となります。また、プログラムチェンジは、ここで指定したチャンネルで受信します。
- ・Local(ローカル)では、本機の鍵盤部と音源部とを切り離すかどうかを選択します。onが通常の状態で、内部的に鍵盤と音源がつながった状態となります。offを選択すると、内部的な接続が切り離され、MIDI端子のOUTとINを接続しないかぎり音は出なくなります。
- ・Note On/Off(ノートオン / オフ)では、外部MIDI機器からノートオン情報を受信したとき、どのように発音するかを設定します。allを選択した場合には、すべてのノートオン情報を受け取り発音します。oddを選択した場合には、ノートナンバーが奇数の場合にだけ発音します。evenを選択した場合には、ノートナンバーが偶数の場合にだけ発音します。
- ・Program Change(プログラムチェンジ)では、外部からプログラムチェンジ信号を受信したとき、本機のボイスを切り換えるかどうか選択します。offの場合には、プログラムチェンジ信号を無視します。onの場合には、受信したプログラムチェンジ信号に応じてボイスを切り替えます。なお、本機では、プログラムチェンジナンバー64~127は無視します。また、バンクセレクト情報も無視します。また、同様に本機から外部MIDI機器へのプログラムチェンジ信号を送信するかしないかもこの設定で切り替えます。(onで送信する、offで送信しない設定となります)

- ・**EXIT** または **PLAY** を押すと、プレイの画面に戻ります。
- ・また、MIDIセッティングの画面から、**F1**、**F2**、**F4** ~ **F6** を使って、他のシステムモードの機能に進むこともできます。



注 意

- ・ベーシックレシープチャンネルの設定は、各ボイスのエレメントのレシープチャンネル(REFERENCE PART : P. 1-19)が、basicに設定されている場合にのみ有効となります。(エレメントのレシープチャンネルに、1 ~ 16が設定されている場合には、その設定が優先されます)



参 考

- ・本機のキーボードを、外部機器をコントロールするためのマスターキーボードとして使う場合や、本機を単なる音源として使う場合などに、ローカルをoffに切り換えます。
- ・ノートオン / オフは、2台のVP1を別のキーボードやシーケンサーからコントロールするとき、擬似的に同時発音数を倍増するときに利用することができます。
- ・本機の各コントローラーのランプは、MIDIのチャンネル設定が本機のチャンネルと一致したときにのみ点灯します。例えば、エレメントレシープチャンネルが「Bsc」で、ベーシックレシープチャンネルが「kbd」または「Omni」になっている場合、あるいはトランスマッチチャンネルの番号とエレメントレシープチャンネルの番号が一致している場合などに点灯します。

ASSIGNABLE CONTROLLERS : アサインブルコントローラー

SYSTEM

F4 : Ctrl

アサインブルコントローラーのコントロールナンバーを設定します。

Modulation Wheel 2	001 ~ 031, 033 ~ 119
Foot Controller 2	001 ~ 031, 033 ~ 119
Modulation Ball x	001 ~ 031, 033 ~ 119
Modulation Ball y	001 ~ 031, 033 ~ 119
Continuous Slider 1	001 ~ 031, 033 ~ 119
Continuous Slider 2	001 ~ 031, 033 ~ 119
Quick Edit Slider 1	001 ~ 031, 033 ~ 119
Quick Edit Slider 2	001 ~ 031, 033 ~ 119
Quick Edit Slider 3	001 ~ 031, 033 ~ 119
Quick Edit Slider 4	001 ~ 031, 033 ~ 119
Scene Controller	001 ~ 031, 033 ~ 119

ASSIGNABLE CONTROLLERS

Controller	MIDI Control Number				
Modulation2	= 010				
Foot Cont.2	= 012				
Mod. Ball X	= 016				
Mod. Ball Y	= 017				
TG	Kbd	MIDI	Ctrl	GMS9	Misc

ASSIGNABLE CONTROLLERS

Controller	MIDI Control Number				
CS1	= 018				
CS2	= 019				
GS1	= 080				
GS2	= 081				
TG	Kbd	MIDI	Ctrl	GMS9	Misc

ASSIGNABLE CONTROLLERS

Controller	MIDI Control Number				
GS2	= 081				
GS3	= 082				
GS4	= 083				
Scene	= 014				
TG	Kbd	MIDI	Ctrl	GMS9	Misc



解説

- モジュレーションホイール2やフットコントローラー2、モジュレーションボールなどのMIDIコントロールナンバーを設定します。
- この機能には多くの設定項目があり、上下にスクロールさせながら設定変更を行っていきます。スクロールには、の▽△を使います。
- 次のMIDIコントロールナンバーを選択したときには、番号の右側にコントローラー名が表示されます。(これら以外のときは「-----」と表示されます)

001: Modulation Wheel
 002: Breath Control
 004: Foot Controller
 007: Main Volume
 064: Hold 1
 065: Portamento Sw

- EXIT** または **PLAY** を押すと、プレイの画面に戻ります。
- また、アサインブルコントローラーの画面から、**F1** ~ **F3**、**F5**、**F6** を使って、他のシステムモードの機能に進むこともできます。



注 意

- この機能を使って、コントローラーの役割を入れ換えたり、ひとつのパラメーターに複数のコントローラーを割り当てたりすることができますが、全ボイスに効果が現れてしまうことに加えて、シーケンスデータの管理が複雑になってしまいます。特に必要な場合以外は、工場出荷時(下記参照)の設定のままお使いになることをおすすめいたします。
- モジュレーションホイール1やフットコントローラー1のコントロールナンバーを変更することはできません。



参 考

- この設定は、MIDI OUT端子から送信されるコントロールチェンジ(コントロールナンバー)データにも影響を与えます。
- 工場出荷時には、アサイナブルコントローラーは次のように設定されています。

Modulation Wheel 2	013
Foot Controller 2	012
Modulation Ball x	016
Modulation Ball y	017
Continuous Slider 1	018
Continuous Slider 2	019
QS 1	080
QS 2	081
QS 3	082
QS 4	083
Scene Controller	014

- 画面左上のマークは、スクロールの状況を示します。「▼」は下方向へのスクロールのみ可能、「▲▼」は、上下方向へのスクロールが可能、「▲！」は上方向へのスクロールのみ可能であることを示します。

GREETING MESSAGE : グリーティングメッセージ

SYSTEM

F5 : GMsg

グリーティングメッセージを設定します。

1行目	20文字
2行目	20文字

GREETING MESSAGE [- Dedicated to all
music innovators.]
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! # \$ % & , () -
 Q B C D E F G H I J K L M N O P Q R S
 T U V W X Y Z @ ^ < > ~ " * + ,
 a b c d e f g h i j k l m n o p q r s
 t u v w x y z ; : < = > ? [\]
 TG Kbd MIDI Ctrl GMsg Misc (SPc) (Cir)



解説

- 電源を入れたときに2秒ほど表示されるグリーティングメッセージを設定します。
- 文字の入力方法に関しては、「文字を入力する」(BASIC PART : P. 3-26)をご覧ください。
- EXIT または PLAY を押すと、プレイの画面に戻ります。
- また、グリーティングメッセージの画面から、F1 ~ F4 、 F6 を使って、他のシステムモードの機能に進むこともできます。



参考

- 一般的には、あなたの名前やバンド名、所有者名をグリーティングメッセージとして入れることが多いのですが、次のような使い方も可能です。
- セーブオールデータを行うと、このグリーティングメッセージのデータもディスクに保存されます。逆にロードオールデータを行うと、グリーティングメッセージもロードしたデータに変更されます。このことを利用して、ファイル名(あるいは64ボイスの演奏セットの名称)をグリーティングメッセージに入れておけば、電源を入れたとき、どんなデータがロードされているかを確認することができます。

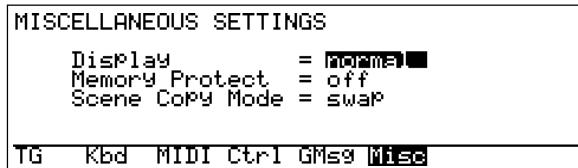
MISCELLANEOUS SETTINGS : ミスレイニアスセッティング

SYSTEM

F6 : Misc

ディスプレイモード、メモリープロテクト、シーンコピーモードのセッティングを行います。

Display	normal, reverse
Memory Protect	off, on
Scene Copy Mode	confirm, swap, no swap



解説

- ・ディスプレイモード、メモリープロテクト、シーンコピーモードのセッティングを行います。
- ・Display(ディスプレイ)では、画面の表示方法を選択します。normalの場合は白地に黒文字、reverseの場合には黒地に白文字で表示されます。見やすい方を使ってください。(必要に応じて、コントラスト調節ツマミもお使いください)
- ・Memory Protect(メモリープロテクト)は、現在ロード(あるいはストア)されているボイスを保護するためのスイッチです。このメモリープロテクトがonになっている場合、ボイスのストア、ロードはできません。ロードやストアをする場合には、あらかじめこのメモリープロテクトをoffにしておきます。
- ・Scene Copy Mode(シーンコピーモード)は、エレメントコピーを行うとき、コピー元とコピー先のイニシャルシーンが異なる場合に、どういう処理を行うかを選択します。詳しくは、エレメントコピー(REFERENCE PART: P. 1-38)をご覧ください。
- ・[EXIT]または[PLAY]を押すと、プレイの画面に戻ります。
- ・また、ミスレイニアスセッティングの画面から、[F1] ~ [F5]を使って、他のシステムモードの機能に進むこともできます。

第3章

ディスクモード

この章では、本体内のボイスやセッティングデータをフロッピーディスクに保存したり、フロッピーディスクのデータを本体に読み込む操作などを説明します。

ディスクモードについて

ディスクモードには、本体とフロッピーディスクの間でデータをやりとりしたり、ファイル名を変更したり、ディスクをフォーマットしたりする機能が集められています。

他のモードからディスクモードに移るときには、[DISK] を押します。

ディスクモードは、次の6つの画面に分かれ、それぞれ、[F1] ~ [F6] を使って、表示を切り換えます。

[F1] : Lall : ロードオールデータ すべてのデータをディスクから読み込みます。

```
LOAD ALL          File Name = FACT_SET
Load All Data
Lall Lbnk Lvce Save Rnam Frmt
```

[F2] : Lbnk : ロード1バンク 1バンク分のボイスデータをディスクから読み込みます。

```
LOAD BANK          File Name = FACT_SET
Destination(Int) Bank = Bank A
Source  (Disk) Bank = Bank A
0:SpacePo 6:UowBra 0:HarpBel 13:Oriente
0:WaterBe 0:NoisyKi 10:HyperDr 14:Clox
0:StrSqwe 0:MS_Fant 11:SteelSp 15:TalkDru
0:OrcheSt 0:Sweeby 12:FeedBac 16:HarMage
Lall Lbnk Lvce Save Rnam Frmt (DST)(SRC)
```

[F3] : Lvce : ロード1ボイス 1ボイスのデータだけをディスクから読み込みます。

```
LOAD VOICE          File Name = FACT_SET
Destination(Int) Voice = A01_SpacePorta
Source  (Disk) Voice = A01_SpacePorta
0:SpacePo 6:UowBra 0:HarpBel 13:Oriente
0:WaterBe 0:NoisyKi 10:HyperDr 14:Clox
0:StrSqwe 0:MS_Fant 11:SteelSp 15:TalkDru
0:OrcheSt 0:Sweeby 12:FeedBac 16:HarMage
Lall Lbnk Lvce Save Rnam Frmt (DST)(SRC)
```

[F4] : Save : セーブオールデータ 本体内のすべてのデータをディスクに保存します。

```
SAVE          File Name = FACT_SET
Save All Data
Lall Lbnk Lvce Save Rnam Frmt [Name]
```

[F5] : Rnam : リネーム ファイルの名前を変更します。

```
RENAME          File Name = FACT_SET,
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! # $ % & ( ) -
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z @ _ { } ~ ` ~
Lall Lbnk Lvce Save Rnam Frmt (SPc)(Cir)
```

[F6] : Frmt : フォーマット ディスクをフォーマットします。

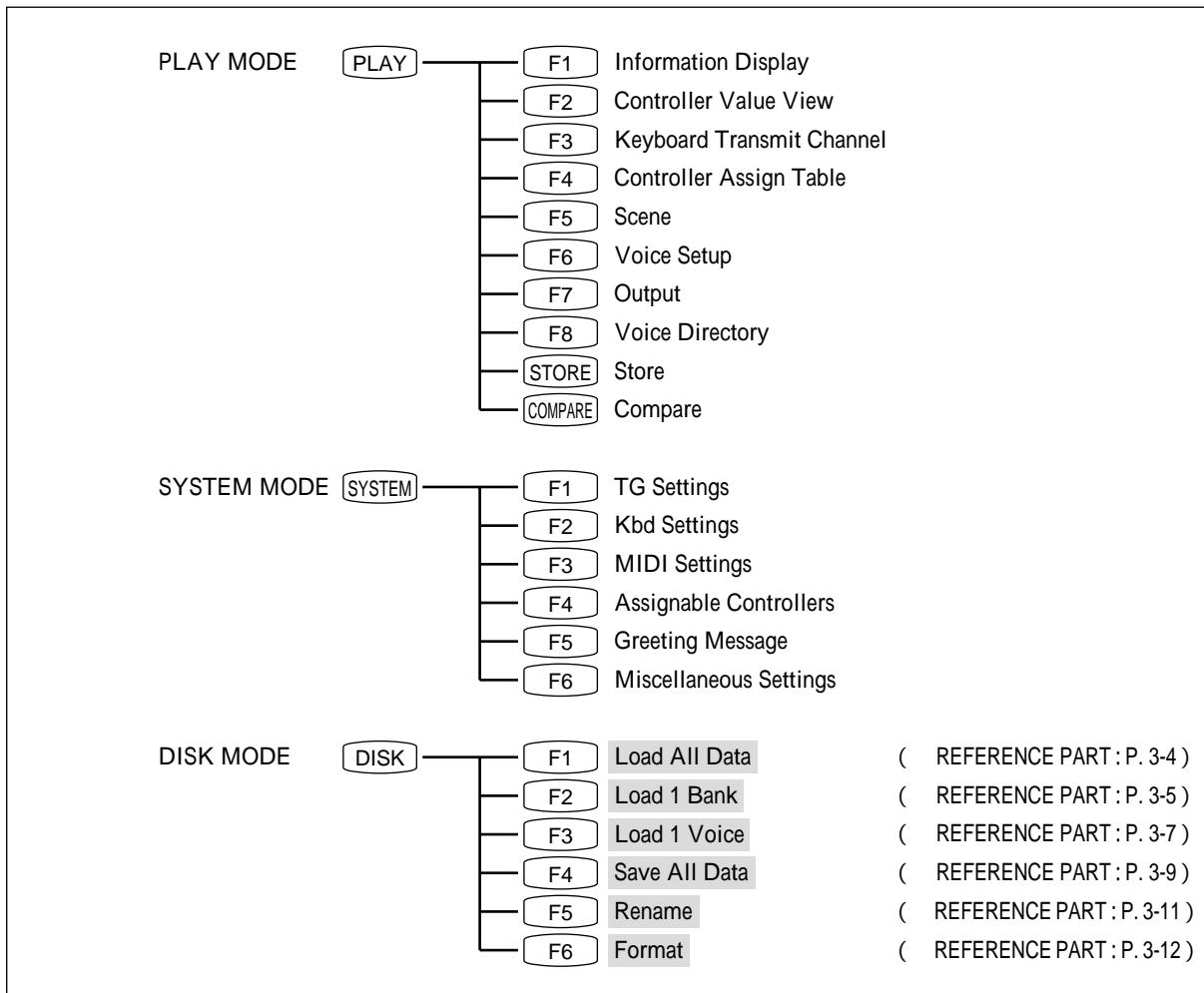
```
FORMAT          File Name = -----
Format Disk
Lall Lbnk Lvce Save Rnam Frmt
```

ディスクモードの機能

ここでは、ディスクモードの全機能を解説します。

ここで説明する機能

ここでは、 の部分の機能を順番に説明していきます。



注 意

- ・新品のフロッピーディスクは、あらかじめフォーマットしておかないとデータをセーブできません。



参 考

- ・本機のディスクは、MS-DOS 18セクターでフォーマットされます。このため、本機のディスクをコンピューターで合理的に管理することができます。

LOAD ALL DATA : ロードオールデータ

ディスクをセット **DISK** **F1** : Lall

すべてのデータをディスクから読み込みます。

設定項目はありません



解説

- ・フロッピーディスクに1ファイルでセーブされている64ボイスデータと1システムデータ(システムモードで行った設定のデータ)を読み込みます。
- ・**EXIT** または **PLAY** を押すと、プレイの画面に戻ります。
- ・また、ロードオールデータの画面から、**F2** ~ **F6** を使って、他のディスクモードの機能に進むこともできます。



注意

- ・メモリープロテクト(REFERENCE PART : P.2-13)が、onになっている場合には、ロードは実行できません。
- ・ロードオールデータを実行すると、現在本体内に入っているデータはすべて消えてしまいます。残しておきたいデータの場合には、あらかじめ別のディスクにセーブ(REFERENCE PART : P.3-9)しておくことを忘れないようしてください。



手順

1. 画面右上に表示されているファイル名を確認します。
2. **ENTER** を押します。
「Are you sure?」と確認のメッセージが表示されます。
3. **INC/YES** を押します。
ここで、**INC/YES** のかわりに **DEC/NO** または **EXIT** を押すと、確認のメッセージが消え、元の状態に戻ります。
データのロードがはじまり、しばらく「Now loading!」とメッセージが表示されます。「Completed!」と表示されたらロード終了です。
4. **EXIT** を押します。
プレイモードに戻ります。

LOAD 1 BANK: ロード1バンク

ディスクをセット **DISK** **F2** : Lbnk

1バンク分のボイスデータをディスクから読み込みます。

Destination(Int) Bank Bank A ~ Bank D
Source(Disk) Bank Bank A ~ Bank D

```
LOAD BANK      File Name = FACT_SET
Destination(Int) Bank = Bank A
Source      (Disk) Bank = ROM :  
M:SPacePo 6:VowBra  8:HarPBel 13:Orienta
@:WaterBe  6:NoisyKi 10:HyPerDr 14:Clox
@:StrSque  8:MS_Fant 11:SteelSP 15:TalkDru
@:OrcheSt  8:SweePy 12:FeedBac 16:HarMaggie
L111 (Lbk1 Lyce Save Rnam Frmt (DST)(SRC)
```



解 說

- ・セーブオールデータでセーブしたディスクのファイルから、任意の1バンク分のボイスデータを読み込みます。
- ・Destination(Int) Bank(デスティネーションバンク)では、ロード先(本体側)のバンクを選択します。 **F7** : {DST}を押すと、このデスティネーションバンクカーソルが移動します。
- ・Source(File) Bank(ソースバンク)では、ロード元(ディスク側)のバンクを選択します。 **F8** : {SRC}を押すと、このソースバンクカーソルが移動します。
- ・**EXIT** または **PLAY** を押すと、プレイの画面に戻ります。
- ・また、ロード1バンクの画面から、 **F1** 、 **F3** ~ **F6** を使って、他のディスクモードの機能に進むこともできます。



注 意

- ・メモリープロテクト(REFERENCE PART : P. 2-13)が、onになっている場合には、ロードは実行できません。
- ・ロード1バンクを実行すると、デスティネーションバンクで選択したバンク内のボイスデータはすべて消えてしまいます。残しておきたいデータの場合には、あらかじめ別のディスクにセーブ(REFERENCE PART : P. 3-9)してください。



手 順

1. 画面右上に表示されているファイル名を確認します。
2. **[A]** ~ **[D]**、ダイアル、**[INC/YES]** **[DEC/NO]** などを使って、ソース(ロード元:ディスク側)バンクを選択します。
3. **[F7]** :{DST}を使って、デスティネーションバンクにカーソルを移動します。
4. **[A]** ~ **[D]**、ダイアル、**[INC/YES]** **[DEC/NO]** などを使って、デスティネーション(ロード先:本体側)バンクを選択します。
5. **[ENTER]** を押します。
「Are you sure?」と確認のメッセージが表示されます。
6. **[INC/YES]** を押します。
ここで、**[INC/YES]** のかわりに **[DEC/NO]** または **[EXIT]** を押すと、確認のメッセージが消え、元の状態に戻ります。
データのロードがはじまり、しばらく「Now loading!」とメッセージが表示されます。「Completed!」と表示されたらロード終了です。
7. **[EXIT]** を押します。
プレイモードに戻ります。

LOAD 1 VOICE: ロード1ボイス

ディスクをセット **DISK** **F3** : Lvce

1ボイス分のボイスデータをディスクから読み込みます。

Destination(Int) Voice A01 ~ D16
Source(Disk) Voice A01 ~ D16

```
LOAD VOICE File Name = FACT_SET
Destination(Int) Voice = A01 SpacePorta
Source (Disk) Voice = 001 SpacePorta
0:VowBra 0:HarpBell 13:Oriente
0:WaterBe 0:NoisyKi 10:HyperDr 14:Clox
0:StrSque 0:MS_Fant 11:SteelSp 15:TalkDru
0:UrcheSt 0:Sweeby 12:FeedBac 16:Harmand
Lall Lbnk Lvce Save Rnam Frmt (DST)(SRC)
```



解説

- セーブオールデータでセーブしたディスクのファイルから、任意の1ボイスデータを読み込みます。
- Destination(Int) Voice(デスティネーションボイス)では、ロード先(本体側)のボイスを選択します。 **F7** : {DST} を押すと、このデスティネーションボイスにカーソルが移動します。
- Source(Disk) Voice(ソースボイス)では、コピー元(ディスク側)のボイスを選択します。 **F8** : {SRC} を押すと、このソースボイスにカーソルが移動します。
- EXIT** または **PLAY** を押すと、プレイの画面に戻ります。
- また、ロード1ボイスの画面から、 **F1** 、 **F2** 、 **F4** ~ **F6** を使って、他のディスクモードの機能に進むこともできます。



注意

- メモリープロテクト(REFERENCE PART : P. 2-13)が、onになっている場合には、ロードは実行できません。
- ロード1ボイスを実行すると、デスティネーションボイスで選択したボイスデータは消えてしまいます。残しておきたいデータの場合には、あらかじめ別のディスクにセーブ(REFERENCE PART : P. 3-9)しておくことを忘れないようにしてください。



手 順

1. 画面右上に表示されているファイル名を確認します。
2. **[A] ~ [D]**、**[1] ~ [16]**、**◀▶**、**ダイアル**、**[INC/YES]** **[DEC/NO]** などを使って、ソース(ロード元:ディスク側)ボイスを選択します。
3. **[F7]** :{DST}を使って、デスティネーションボイスにカーソルを移動します。
4. **[A] ~ [D]**、**[1] ~ [16]**、**◀▶**、**ダイアル**、**[INC/YES]** **[DEC/NO]** などを使って、デスティネーション(ロード先:本体側)ボイスを選択します。
5. **[ENTER]** を押します。
「Are you sure?」と確認のメッセージが表示されます。
6. **[INC/YES]** を押します。
ここで、**[INC/YES]** のかわりに **[DEC/NO]** または **[EXIT]** を押すと、確認のメッセージが消え、元の状態に戻ります。
データのロードがはじまり、しばらく「Now loading!」とメッセージが表示されます。「Completed!」と表示されたらロード終了です。
7. **[EXIT]** を押します。
プレイモードに戻ります。

SAVE ALL DATA : セーブオールデータ

ディスクをセット DISK F4 : Save

すべてのデータをディスクに保存します。

ファイル名(必要な場合のみ) 8文字まで



解説

- ・本体内の64ボイスデータ、1システムデータ(システムモードで行った設定のデータ)をフロッピーディスクに保存します。
- ・必要に応じて、F8 : [Name]を使って、ファイル名を設定したり変更することができます。
- ・EXIT または PLAY を押すと、プレイの画面に戻ります。
- ・また、セーブオールデータの画面から、F1 ~ F3、F5、F6 を使って、他のディスクモードの機能に進むこともできます。



注意

- ・ディスク1枚には、1ファイル(64ボイス、1システムデータ)のデータしか入りません。すでにデータの入っているディスクにセーブオールデータを実行すると、そのディスクに入っているファイルは、新しいファイルに書き換えられます。
- ・ファイル名を変更しない場合は、直前のファイル名でセーブされます。
- ・新しいディスクは、あらかじめフォーマット(REFERENCE PART : P. 3-12)しておかないと、データをセーブすることはできません。
- ・ディスクのライトプロテクトタブ(ディスク裏面右下の小さな窓)が、on(窓が開いている状態)になっている場合には、セーブは実行できません。
- ・ファイル名を指定するとき、ファイル名の先頭にスペースは使えません。また、途中にスペースを使うと、スペースがアンダースコア(_)に書き換えられます。(全文字がスペースの場合にはすべてマイナス(-)となります)



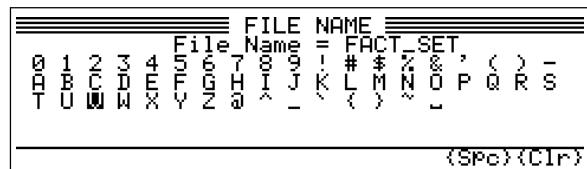
参考

- ・フォーマット直後のディスクにファイル名を設定しないでセーブの作業を行うと、「NEW-FILE」というファイルネームが自動的に付けられます。



手 順

1. 画面右上に表示されているファイル名を確認します。
2. ファイル名を変更する場合には、**[F8] : [Name]**を押します。
変更しない場合は、このまま手順4に進んでください。
3. ファイル名を入力します。
文字を入力する操作に関しては、「文字を入力する」(BASIC PART : P. 3-26)をご覧ください。



4. **[ENTER]**を押します。
「Are you sure?」と確認のメッセージが表示されます。
5. **[INC/YES]**を押します。
ここで、**[INC/YES]**のかわりに**[DEC/NO]**または**[EXIT]**を押すと、確認のメッセージが消え、元の状態に戻ります。
データのセーブがはじまり、しばらく「Now saving!」とメッセージが表示されます。「Completed!」と表示されたらセーブ終了です。
6. **[EXIT]**を押します。
プレイモードに戻ります。

RENAME : リネーム

ディスクをセット **DISK** **F5** : Rnam

ファイル名を変更します。

ファイル名 8文字まで

RENAME															
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	#	\$	%	&	()
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
T	U	W	X	Y	Z	Ø	^	_	~	{	}	~	~	~	R
Call Lbnk Lvoe Save Rnam Fmt (SPc) (Cir)															



解説

- ・ファイル名だけを変更します。

- ・**EXIT** または **PLAY** を押すと、プレイの画面に戻ります。
- ・また、リネームの画面から、**F1** ~ **F4**、**F6** を使って、他のディスクモードの機能に進むこともできます。



注意

- ・ディスクのライトプロテクトタブ(ディスク裏面右下の小さな窓)が on(窓が開いている状態)になっている場合には、リネームは実行できません。
- ・ファイル名を指定するとき、ファイル名の先頭にスペースは使えません。また、途中にスペースを使うと、スペースがアンダースコア(_)に書き換えられます。(全文字がスペースの場合にはすべてマイナス(-)となります)



手順

1. ファイル名を変更します。
文字を入力する操作に関しては、「文字を入力する」(BASIC PART : P. 3-26)をご覧ください。
2. **ENTER** を押します。
「Are you sure?」と確認のメッセージが表示されます。
3. **INC/YES** を押します。
ここで、**INC/YES** のかわりに **DEC/NO** または **EXIT** を押すと、確認のメッセージが消え、元の状態に戻ります。
「Completed!」と表示されたらリネーム終了です。
4. **EXIT** を押します。
プレイモードに戻ります。

FORMAT: フォーマット

ディスクをセット **DISK** **F6** : Frmt

ディスクをフォーマットします。

設定項目はありません



解説

- ・ディスクをフォーマット(初期化)します。
- ・フォーマットした直後のディスクには、ファイルは存在しませんが、ファイル名の表示に「-----」と表示されます。
- ・**EXIT** または **PLAY** を押すと、プレイの画面に戻ります。
- ・また、フォーマットの画面から、**F1** ~ **F5** を使って、他のディスクモードの機能に進むこともできます。



注意

- ・フォーマットできる(本機で使用できる)ディスクは、3.5インチ2HDタイプのディスク(MF2HD)のみです。フォーマットは、MS-DOS 18セクター/トラックで行われます。
- ・ディスクのライトプロテクトタブ(ディスク裏面右下の小さな窓)が、on(窓が開いている状態)になっている場合には、フォーマットは実行できません。



手順

1. **ENTER** を押します。
「Are you sure?」と確認のメッセージが表示されます。
2. **INC/YES** を押します。
ここで、**INC/YES** のかわりに **DEC/NO** または **EXIT** を押すと、確認のメッセージが消え、元の状態に戻ります。
ディスクのフォーマットがはじまり、しばらく「Now formatting!」とメッセージが表示されます。「Completed!」と表示されたらフォーマット終了です。
3. **EXIT** を押します。
プレイモードに戻ります。

付録

機能一覧

PLAY PLAY MODE

PLAY	ボイスを選んで演奏を行います。画面中央にはボイス名が表示されます。 (REFERENCE PART : P. 1-4)
• EXIT Notes Close	ノートウィンドウを閉じます。ENTERを押すと再表示します。 (REFERENCE PART : P. 1-54)
F1 Information Display	ボイスのエレメント名や同時発音数、レシーブチャンネルなどを表示します。 (REFERENCE PART : P. 1-5)
F2 Controller Value View	現在の各コントローラーの位置を数値で表示します。 (REFERENCE PART : P. 1-6)
F3 Keyboard Transmit Channel	キーボードトランスマットチャンネルを変更します。 (REFERENCE PART : P. 1-7)
F4 Controller Assign Table	各エレメントのパラメーターに任意のコントローラーを割り当てます。 (REFERENCE PART : P. 1-10)
• F1 Control Range	コントローラーによるパラメーター変化の特性を設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-12)
F5 Scene	イニシャルシーンや各エレメントのシーンを設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-14)
F6 Voice Setup	各エレメントについて細かい設定を行います。 (REFERENCE PART : P. 1-16)
• Element Switch	各エレメントのオン / オフを切り替えます。 (REFERENCE PART : P. 1-17)
• Max Note	各エレメントの最大同時発音数を設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-18)
• Receive Channel	各エレメントのMIDIレシーブチャンネルを設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-19)
• Key Assign Mode	最大同時発音数を超える数の鍵盤が弾かれたときの発音方法を設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-20)
• Volume	各エレメントのボリュームを設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-22)
• Detune	各エレメントの微妙なチューニングを設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-23)
• Note Shift	各エレメントのチューニングを半音単位で設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-24)
• Pan Range	各エレメントのパンの拡がりを設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-25)
• Note Limit	各エレメントの発音音域を設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-27)

• Micro Tuning	各エレメントの調律を設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-28)
• Portamento Mode	各エレメントのポルタメントモードを設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-30)
• Portamento Resolution	各エレメントのポルタメントポルタメントの滑らかさを設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-31)
• PB Range	各エレメントのピッチバンドの変化幅を設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-32)
• PB Curve	各エレメントのピッチバンドのカーブを設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-33)
• Zoned After Touch Mode	各エレメントに対して、アフタータッチのかかる音を設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-35)
• Zoned After Touch Split	各エレメントのゾーンドアフタータッチのスプリットポイントを設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-36)
• Sustain	各エレメントに対して、サステインスイッチの効果の有無を設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-37)
• F1 Element Copy	現在のエレメントに、別のボイスのエレメントをコピーします。 (REFERENCE PART : P. 1-38)

F7 Output

• Mixer	各エレメントのエレメントや最終出力へのアウトプットレベルやエフェクトリターンのレベルを設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-41)
• F8 Effect	エフェクトを設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-43) また、現在のボイスに、別のボイスのエフェクトをコピーすることもできます。 (REFERENCE PART : P. 1-50)
• F8 F8 Equalizer	イコライザーを設定します。 (REFERENCE PART : P. 1-51) また、現在のボイスに、別のボイスのイコライザーをコピーすることもできます。 (REFERENCE PART : P. 1-53)

F8 Voice Directory

ボイスの一覧を表示し、ボイスを切り替えます。 (REFERENCE PART : P. 1-8)

STORE Store

エディットしたボイスを本体に保存します。 (REFERENCE PART : P. 1-54)
--

COMPARE Compare

エディット中のボイスと、エディット前のボイスを聴き比べます。 (REFERENCE PART : P. 1-56)
--

SYSTEM SYSTEM MODE

F1	TG Settings	音源(トーンジェネレーター)のセッティングを行います。 (REFERENCE PART : P. 2-4)
F2	Kbd Settings	キーボードのセッティングを行います。 (REFERENCE PART : P. 2-6)
F3	MIDI Settings	MIDIに関するセッティングを行います。 (REFERENCE PART : P. 2-8)
F4	Assignable Controllers	アサインブルコントローラーのコントロールナンバーを設定します。 (REFERENCE PART : P. 2-10)
F5	Greeting Message	グリーティングメッセージを設定します。 (REFERENCE PART : P. 2-12)
F6	Miscellaneous Settings	ディスプレイモード、メモリープロテクト、シーンコピーモードのセッティングを行います。 (REFERENCE PART : P. 2-13)

DISK DISK MODE

F1	Load All Data	すべてのデータをディスクから読み込みます。 (REFERENCE PART : P. 3-4)
F2	Load 1 Bank	1バンク分のボイスデータをディスクから読み込みます。 (REFERENCE PART : P. 3-5)
F3	Load 1 Voice	1ボイス分のボイスデータをディスクから読み込みます。 (REFERENCE PART : P. 3-7)
F4	Save All Data	すべてのデータをディスクに保存します。 (REFERENCE PART : P. 3-9)
F5	Rename	ファイル名を変更します。 (REFERENCE PART : P. 3-11)
F6	Format	ディスクをフォーマットします。 (REFERENCE PART : P. 3-12)

故障かな？と思ったら

「音が出ない」「音が変」「音程がおかしい」などといった状況になってしまったら、機械の故障を疑う前に、この説明をご覧ください。多くの場合、解決への糸口を見つけられることでしょう。

まず、トラブルに遭遇したら、次の3つのテストを行って、原因をおおまかにさぐってください。

本機にヘッドフォンを差し込み、正常な音が出ているか確認します。

これで正常な音が聴こえるならば、原因はアンプやミキサー、ケーブルなどにあります。

すべてのコントローラーを動かして、正常な音に戻るかどうか確認します。

本機はコントローラーの状態によって、音が出なくなったり、音程が変化したりします。これで正常な音が出るようであれば、シーンの設定やコントローラーの状態の問題です。

ボイスを切り換えて同じ症状が出るかどうか確認します。

特定のボイスだけでトラブルが起こる場合は、ボイスの設定に原因があります。どのボイスでも同じトラブルが起こる場合は、システムの設定に原因があります。

原因のおおよその見当がついたら以下の中から、該当する症状をさがし、原因を究明してください。

アンプやミキサー、ケーブルなどに原因がある場合

音が出ない

- ・アンプの電源は入っていますか？
- ・アンプやミキサーのボリュームは上がっていますか？
- ・本機のアウトプット端子とアンプ（またはミキサー）とが正しく接続されていますか？
(BASIC PART : P. 1-12)
- ・ケーブルは断線していませんか？別のケーブルで試してみてください。

音が割れる

- ・アンプなどのマイク入力端子に接続されていませんか？

音の定位がおかしい

- ・アウトプット端子L、Rと接続したミキサーのチャンネルのパンを、それぞれ左と右に振り分けてありますか？

エフェクトがかからない

- ・エレメント独立アウトプットとアンプを接続していませんか？エレメント独立アウトプットにエフェクトはかかりません。

システムの設定に原因がある場合

音が出ない

- ・ローカルオン／オフが、オフになっていませんか？
(REFERENCE PART : P. 2-8)
- ・MIDIを使って外部機器から本機を鳴らす場合、外部機器のMIDIトランスマッティチャンネルと本機のMIDIレシーブチャンネルが合っていますか？
(REFERENCE PART : P. 2-8)

鍵盤ひとつおきにしか音が出ない

- ・ノートオン／オフがall以外に設定されていませんか？
(REFERENCE PART : P. 2-8)

弾いた鍵盤の音程が出ない

- ・キーボードトランスポーズが、「0」以外に設定されていませんか？
(REFERENCE PART : P. 2-6)
- ・マスターチューニングが「0」以外に設定されていませんか？
(REFERENCE PART : P. 2-4)
- ・マイクロチューニングの設定されたボイスを選んでいませんか？
(REFERENCE PART : P. 1-28)

ボイスをコントローラーでうまくコントロールできない

- ・コントローラーはきちんと接続されていますか？
(BASIC PART : P. 1-10)
- ・アサイナブルコントローラーが変更されていませんか？
(REFERENCE PART : P. 2-10)
- ・コントローラーフック機能がオンになっている場合は、コントローラーがある位置を通り過ぎるまで音に変化はありません。
(BASIC PART : P. 2-4)

ペロシティが反映されない

- ・ペロシティカーブが好みのタイプになっていますか？
(REFERENCE PART : P. 2-6)
- ・フィックスドペロシティがオフ以外に設定されていませんか？
(REFERENCE PART : P. 2-6)

プログラムチェンジを受信してもボイスが切り換わらない／プログラムチェンジが送信できない

- ・プログラムチェンジがオフに設定されていませんか？
(REFERENCE PART : P. 2-8)
- ・プレイモード以外のモードになっていますか？プログラムチェンジは、プレイモードにおいてのみ送受信できます。

ボイスの設定に原因がある場合

音が出ない

- ・シーンは音の出る状態に設定されていますか？
(REFERENCE PART : P. 1-14)
- ・1つ以上のエレメントがオンになっていますか？
(REFERENCE PART : P. 1-17)
- ・エレメントのマックスノートが1以上になっていますか？
(REFERENCE PART : P. 1-18)
- ・エレメントボリュームが、「0」に設定されていませんか？
(REFERENCE PART : P. 1-22)
- ・ノートリミットは正しく設定されていますか？
(REFERENCE PART : P. 1-27)
- ・アウトプット／ミキサーの設定は正しいですか？
(REFERENCE PART : P. 1-41)

弾いた鍵盤の音程が出ない

- ・エレメントデチューンが、「0」以外に設定されていませんか？
(REFERENCE PART : P. 1-23)
- ・エレメントノートシフトが、「0」以外に設定されていませんか？
(REFERENCE PART : P. 1-24)
- ・マイクロチューニングで平均律以外の調律が選択されていませんか？
(REFERENCE PART : P. 1-28)
- ・ピッチエンジエフェクトを使っていませんか？
(REFERENCE PART : P. 1-43)
- ・ピッチ変化を伴うパラメーターが、ピッチベンドホイール以外に割り当てられていませんか？
(REFERENCE PART : P. 1-10)
- ・極端に高い音域や低い音域では、正しい音程が出ない場合もあります。

音が歪む

- ・エレメントによっては、レイヤーすることで音が歪む場合があります。
- ・極端にイコライザーをかけていませんか？(REFERENCE PART : P. 1-51)

音の定位が左または右にかたよる

- ・エレメントのパンL、Rが、「-64」「63」以外に設定されていませんか？
(REFERENCE PART : P. 1-25)
- ・フィードバックディレイを使っている場合には、その設定を確認してください。
(REFERENCE PART : P. 1-43)

思った和音が出ない

- ・エレメントのマックスノートを確認してください。
(REFERENCE PART : P. 1-18)
- ・キーアサインモードを確認してください。(REFERENCE PART : P. 1-20)
- ・マイクロチューニングの設定されたボイスを選んでいませんか？
(REFERENCE PART : P. 1-28)



注意

- ・リアルウッド(パネルの木製の部分)の損傷修理は、原則としてユニット交換を行います。元のもようや色を再現することはできません。高額になると思われる場合は、見積り確認できるようお申しつけください。なお、修理のための輸送中の事故による補償はいたしません。ご了承ください。

エラーメッセージ一覧

ここでは、画面に表示されたエラーメッセージの原因と対処方法を説明します。

エラーメッセージには、「Error!」ではじまるものと、「WARNING!」ではじまるものがあります。

「Error!」ではじまるものは、主に誤操作などに起因するエラーです。「WARNING!」ではじまるものは、バッテリーが消耗しているなど、システムそのものに起因するものです。

いずれの場合も、メッセージを確認した上で、**EXIT** を押し、正しく対処してください。

(この一覧では、「Error!」「WARNING!」以降に続く文字のアルファベット順に記載します)

Bad disk!

フロッピーディスクが壊れています。

他のフロッピーディスクを使ってください。

Battery change!

ボイスバックアップ用の電池がなくなっていました。

電池を交換してください。

Disk not ready!

フロッピーディスクがセットされていません。

フロッピーディスクをドライブに挿入してください。

Illegal file!

本機では扱えない形式のファイルです。

ファイルを確認してください。

Illegal format!

フロッピーディスクがフォーマットされていません。または、別のフォーマットになっています。

フォーマットを行ってください。 (REFERENCE PART : P. 3-12)

Media type error!

2HDタイプ以外のフロッピーディスクです。

2HDタイプのフロッピーディスクをドライブに挿入してください。

Memory protected!

メモリープロテクトが「on」になっています。

メモリープロテクトを「off」にして操作しなおしてください。

(REFERENCE PART : P. 2-13)

MIDI buffer full!

MIDIの受信バッファーがあふれました。

送信するデータ量を減らしてください。

MIDI data error!

外部機器から受信したMIDIデータに不具合があります。

送信側の外部機器やMIDIケーブルなどを確認してください。

Slave buffer full!

スレープCPUの受信バッファーがあふれました。

状況をご確認の上、巻末のヤマハデジタルインフォメーションセンター、またはサービスセンターにご連絡ください。

VSC error!

音源ボードに異常が発生しました。

状況をご確認の上、巻末のヤマハデジタルインフォメーションセンター、またはサービスセンターにご連絡ください。

VSC protocol error!

音源ボードとメインCPUの通信に問題が生じました。

状況をご確認の上、巻末のヤマハデジタルインフォメーションセンター、またはサービスセンターにご連絡ください。

Write protected!

フロッピーディスクのライトプロテクトタブが「on」の位置になっています。

ライトプロテクトタブを「off」にしてください。

仕様

機能

音源

音源部

F / VA方式(Free oscillation type / VA Synthesis system)

1ボイスは最大4つのエレメントで構成

レシーブチャンネルはエレメントごとに設定可能

同時発音数

16

エフェクト部

エフェクト32タイプ(リバーブ、ディレイ、コーラスなど)

4バンドイコライザー

メモリー

インターナルメモリー

64ボイス(4バンク×16ボイス)

ディスク(3.5" 2HD)

All(64ボイス+システムデータ)

ロードは、1ボイス、1バンク単位でも可能

キーボード

76ノート(C scale, FS type)

ベロシティ、チャンネルアフタータッチ付

その他

クイックエディット

シーンコントローラー

ゾーンアフタータッチ

コントローラー

コントローラー

ピッチベンドホイール	×1
モジュレーションホイール	×2
モジュレーションボール	×1
ボリュームスライダー	×1
クイックエディットスライダー	×4
コンティニュアススライダー	×2
シーンコントロールスライダー	×1
ダイアル	×1
LCDコントラスト調整ツマミ	×1

パネルスイッチ

Program Change	× 16
Bank Select	× 4
Function	× 8
Enter	× 1
Exit	× 1
Cursor	× 4
Inc / Yes	× 1
Dec / No	× 1
Play	× 1
System	× 1
Disk	× 1
Store	× 1
Compare	× 1
Quick Edit Select	× 2
Scene 1 ~ 3	× 3

計 46

ディスプレイ

LCD

240 × 64 ドット
バックライト付グラフィックLCD

LED

Program Change	× 16	Red
Bank Select	× 4	Red
Play	× 1	Red
System	× 1	Red
Disk	× 1	Red
Store	× 1	Red
Compare	× 1	Red
Scene 1 ~ 3	× 3	Red + Green
Controller	× 12	Red + Green
Quick Edit Value	× 32	Red
Quick Edit Parameters	× 4	Orange(Back Light)

計 76

接続端子

フロント

ステレオヘッドフォン端子
プレスコントローラー端子

リア

アウトプット端子	× 2	(L/Mono, R)
エレメントアウトプット	× 4	(1, 2, 3, 4)
フットコントローラー端子	× 2	(1, 2)

フットボリューム端子	× 1
サステインフットスイッチ端子	× 1
ポルタメントフットスイッチ端子	× 1
シーンフットコントローラー端子	× 1
MIDI IN	
MIDI OUT	
MIDI THRU	

出力レベル

ステレオアウトプット出力

+1.5 dBm ± 2dBm (負荷10K)

エレメントアウトプット出力

-4.0 dBm ± 2dBm (負荷10K)

ヘッドフォン出力

+6.5 dBm ± 2dBm (負荷150)

電源(日本国内)

100V 消費電力66W

寸法、重量

寸法

1322(W) × 456(D) × 143(H)mm

重量

28.4 kg

付属品

電源ケーブル	× 1
フットコントローラー FC7	× 2
フットスイッチ FC4	× 1
ファクトリーセットフロッピーディスク	× 1
取扱説明書セット	× 1
保証書	× 1

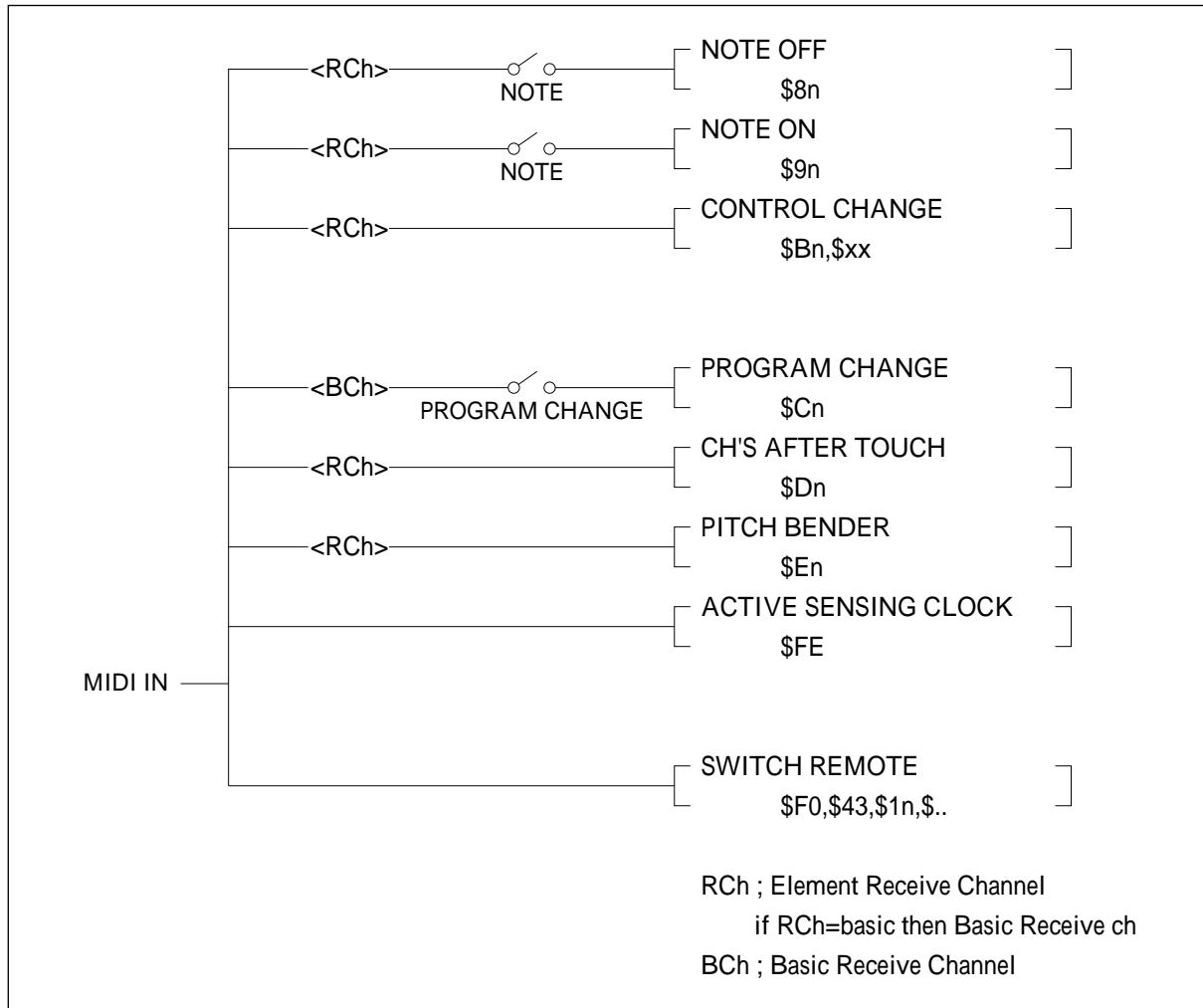
(仕様および外観は、改良のため予告なく変更する場合があります)

MIDIデータフォーマット

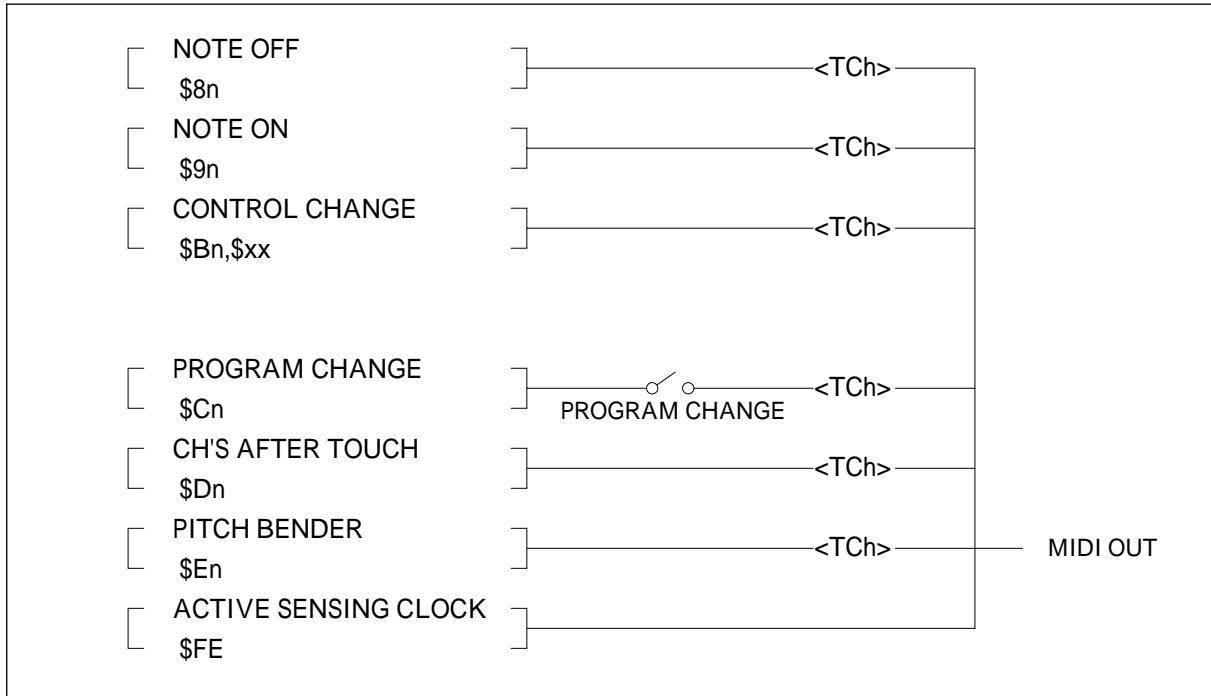
1 シンセサイザーモード

1-1 MIDI 受信/送信 フロー図

<MIDI受信条件>



<MIDI送信条件>



1-2 チャネル メッセージ

1.2.1 送信

1.2.1.1 ノート オン/オフ

送信ノート範囲 = E0(28)...G6(103);Transpose=0の時

= C-2(0)...G8(127);Transpose時

ベロシティ範囲 = 1...127

1.2.1.2 コントロール チェンジ

下記のコントローラーまたはデータエディットを操作した時MIDIに出力される。

Ctrl#	Parameter	Data Range
1	Modulation Wheel	0 ~ 127
2	Breath Controller	0 ~ 127
4	Foot Controller 1	0 ~ 127
7	Foot Volume	0 ~ 127
64	Sustain Switch	0 , 127
65	Portamento Switch	0 , 127

Modulation Wheel 2,Foot Controller 2,Modulation Ball,Scene Controller

Continuous Slider1/2,Quick Edit Slider1/2/3/4

は、システムセットアップデータのコントロール番号設定(1から31,33から119)に従ったコントロール番号で出力される。

1.2.1.3 プログラム チェンジ

音色を選んだ時 プログラムチェンジを送信する。

プログラムチェンジナンバーはMIDI DATA0から63が音色番号A1からD16に対応している。

1.2.1.4 ピッチ ベンド

ピッチ ベンド の送信は、7bit分解能で行われる。

1.2.1.5 アフタータッチ

アフタータッチを操作した時MIDIに出力される。

1.2.1.6 チャンネル モード メッセージ

チャンネル モード メッセージは送信しない。

1.2.2 受信

1.2.2.1 ノート オン/オフ

受信ノート範囲 = C-2 ~ G8

ペロシティ範囲 = 1 ~ 127

1.2.2.2 コントロール チェンジ

下表のパラメーターをMIDIによってコントロールできる。

Ctrl#	Parameter	Data Range
1	Modulation Wheel	0 ~ 127
2	Breath Controller	0 ~ 127
4	Foot Controller 1	0 ~ 127
7	Foot Volume	0 ~ 127
64	Sustain Switch	0 , 127
65	Poratamento Switch	0 , 127

Modulation Wheel 2, Foot Controller 2, Modulation Ball, Scene Controller

Continuous Slider1/2, Quick Edit Slider1/2/3/4

は、システムセットアップデータのコントロール番号設定(1から31,33から119)に従ったコントロール番号で受信される。

1.2.2.3 プログラム チェンジ

プログラムチェンジを受信したとき、本機は以下のような動作をする。

プログラムチェンジデータの 00 ~ 63 を受信すると、ボイスナンバーがかわる。

64 ~ 127を受信すると、変化しない。

1.2.2.4 ピッチ ベンド

ピッチ ベンド の受信は、MSB側のみで動作する。

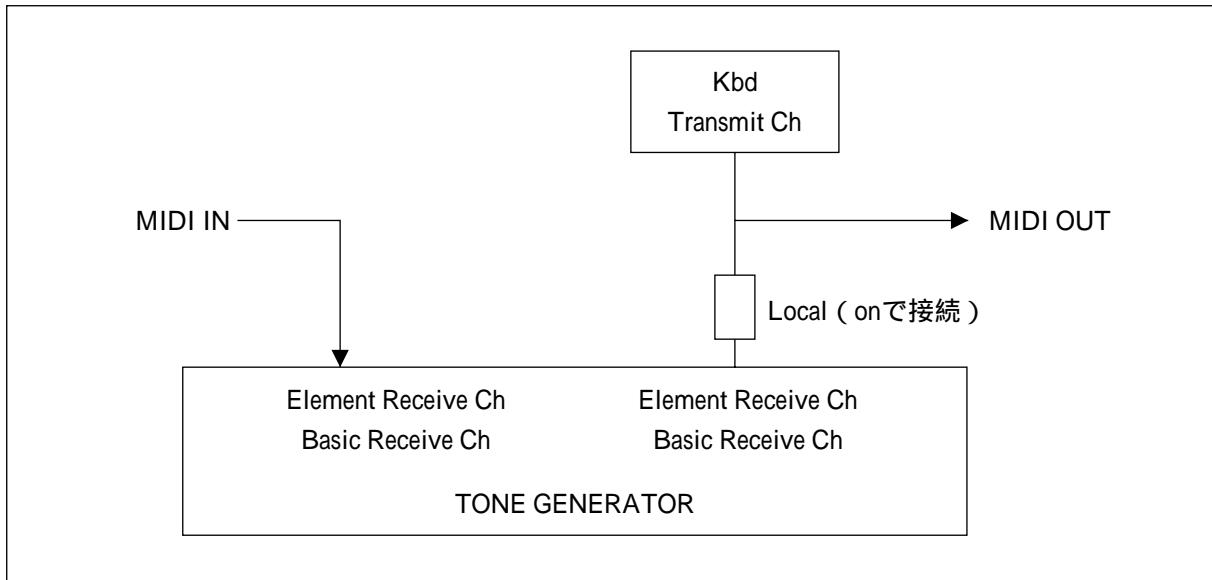
1.2.2.5 アフタータッチ

受信する。

1.2.2.6 チャンネル モード メッセージ

受信しない。

1.2.3 キーボード部と音源部との構成図



注 1) Keyboardから発音できるElementは、Element Receive ChannelがKbd Transmit Channelと一致しているか、basicに設定されていてBasic Receive Channelが、Kbd Transmit Channelと一致しているか、omniかkeybordに設定されているものである。
なおkeybordに設定されていると、Keyboardからしか発音しない。

注 2) キーボードからのノートオンとMIDIからのノートオンは、区別される。
また、キーボードからのコントローラー情報とMIDIからのコントローラー情報(コントロールチェンジ、アフタータッチ、ピッチベンド等)は、サステインスイッチを除き区別されない。

2 システム エクスクルーシブ メッセージ

2-1 パラメーター チェンジ

本機は以下の1種類のパラメーターチェンジを受信し、スイッチを押したときの画面と同じとなる。

1) Switch Remote Parameter Change

Parameter Change Switch Remoteは各MIDIのスイッチにて受信オフすることはできない。
各スイッチの対応は、付表1を参照のこと。

11110000	F0
01000011	43
0001nnnn	nnnn = don't care
01000001	41
00000000	00
00000000	00
00000000	00
0ppppppp	ppppppp = 付表1の N2
00000000	00
0vvvvvvv	vvvvvvv = Data Value
11110111	F7

受信のみのパラメータ - チェンジで、電源スイッチを除く全てのパネルスイッチに対しリモートコントロールが可能であり、そのスイッチを押すことと同等の効果をもつメッセージである。

2-2 バルクダンプ

本機は、このメッセージをサポートしない。

3 アクティブセンシング

a)送信

約170msec毎にFEを送信する。

b)受信

一度FEを受信後、約300msec以上MIDIからの信号が来ない場合は、MIDIの受信バッファーをクリアし、KEY ONが残っていれば、OFFの処理を行う。

<付表 1>

MIDI Parameter Change Switch Remote

\$F0,\$43,\$1n,\$41,\$00,\$00,\$00,N2,\$00,V2,\$F7

注)	n	; Device Number			-Data Range ; off(\$00 ~ \$3F),on(\$40 ~ \$7F)	
	N2	; Parameter Number				
	V2	; Parameter Value				
	<u>N2</u>	<u>Sw. #</u>	<u>Note</u>		<u>N2</u>	<u>Sw. #</u>
	0 00	PSW 1	BANKA		35 23	PSW36
	1 01	PSW 2	BANKB		36 24	PSW37
	2 02	PSW 3	BANKC		37 25	PSW38
	3 03	PSW 4	BANKD		38 26	PSW39
	4 04	PSW 5	SCENE1		39 27	PSW40
	5 05	PSW 6	SCENE2		40 28	PSW41
	6 06	PSW 7	SCENE3		41 29	PSW42
	7 07	PSW 8	RESERVED		42 2A	PSW43
	8 08	PSW 9	PGM1		43 2B	PSW44
	9 09	PSW10	PGM2		44 2C	PSW45
	10 0A	PSW11	PGM3		45 2D	PSW46
	11 0B	PSW12	PGM4		46 2E	PSW47
	12 0C	PSW13	PGM5			
	13 0D	PSW14	PGM6			
	14 0E	PSW15	PGM7			
	15 0F	PSW16	PGM8			
	16 10	PSW17	PGM9			
	17 11	PSW18	PGM10			
	18 12	PSW19	PGM11			
	19 13	PSW20	PGM12			
	20 14	PSW21	PGM13			
	21 15	PSW22	PGM14			onのみ受信
	22 16	PSW23	PGM15			offは無視
	23 17	PSW24	PGM16			
	24 18	PSW25	F1			
	25 19	PSW26	F2			
	26 1A	PSW27	F3			
	27 1B	PSW28	F4			
	28 1C	PSW29	F5			
	29 1D	PSW30	F6			
	30 1E	PSW31	F7			
	31 1F	PSW32	F8			
	32 20	PSW33	INC/YES			
	33 21	PSW34	DEC/NO			
	34 22	PSW35	ENTER			

YAMAHA [Virtual Acoustic Synthesizer]
 Model VP1 MIDI Implementation Chart

Date: 04-FEB-1994
 Version : 1.0

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
:Basic Channel	Default Changed	: 1 - 16	: 1 - 16	: Memorized
:Mode	Default Messages	: 3	: 1 - 4	: Memorized
	Altered	: x	: x	
	*****	: *****	: x	
:Note		: 0 - 127	: 0 - 127	: Transpose
:Number	: True voice	: *****	: 1 - 127	: switch
:Velocity	Note ON	: o 9nH, v=1-127	: o v=1-127	
	Note OFF	: o 8nH, v=1-127	: o v=1-127	
:After	Key's	: x	: x	
:Touch	Ch's	: o	: o	
:Pitch	Bender	: o	: o 0-12 semi	: 7 bit resolution
	1	: o	: o	: M.Wheel 1
	2	: o	: o	: Breath cont.
	4	: o	: o	: Foot cont.1
: Control	7	: o	: o	: Main volume
	64	: o	: o	: Sustain
: Change	65	: o	: o	: Portamento SW
	1-31,33-119	: o	: o	: Assignable *1
	:	:	:	
	:	:	:	
	:	:	:	
	:	:	:	
	:	:	:	
:Prog		: o 0 - 63	: o 0 - 63	
:Change	: True #	: *****	: 0 - 63	
:System	Exclusive	: x	: o	: Switch remote
:System	: Song Pos	: x	: x	
	: Song Sel	: x	: x	
:Common	: Tune	: x	: x	
:System	:Clock	: x	: x	
:Real	Time :Commands	: x	: x	
:Aux	:Local ON/OFF	: x	: x	
	:All Notes OFF	: x	: x	
:Mes-	: Active Sense	: o	: o	
:sages	:Reset	: x	: x	
:Notes: *1 Assignable controllers are M.Wheel 2, Foot cont.2, M.Ball X, M.Ball Y, CS1, CS2, QS1, QS2, QS3, QS4, Scene.				
Mode 1	: OMNI ON, POLY	Mode 2	: OMNI ON, MONO	o : Yes
Mode 3	: OMNI OFF, POLY	Mode 4	: OMNI OFF, MONO	x : No

索引

アルファベット順索引

A			
ASSIGNABLE CONTROLLERS	R : 2 - 10	EQ HI-MID	B : 3 - 18
AT FOLLOW	B : 3 - 18	EQ HIGH	B : 3 - 18
AT Scene SW	R : 2 - 4	EQ LO-MID	B : 3 - 18
Audi	R : 1 - 38, R : 1 - 50, R : 1 - 53	EQ LOW	B : 3 - 18
B			
basic	R : 1 - 19	Equal	R : 1 - 28
Basic Receive Channel	R : 2 - 8	EQUALIZER	R : 1 - 51
C			
C3キーマーク	B : 1 - 4	EQUALIZER COPY	R : 1 - 53
COMPARE	B : 1 - 3, R : 1 - 56	EXIT	B : 1 - 5
CONT	B : 1 - 4	F	
CONTROL RANGE	R : 1 - 12	F/VA音源	B : 3 - 2
CONTROLLER ASSIGN TABLE	R : 1 - 10	F1 ~ F8	B : 1 - 4
Controller Hook	R : 2 - 4	fingerd	R : 1 - 30
Controller Init	R : 2 - 4	Fixed Velocity	R : 2 - 7
CONTROLLER VALUE VIEW	R : 1 - 6	FOOT CONTROLLER	B : 1 - 7
Cr	R : 1 - 12	FOOT VOLUME	B : 1 - 7
CS1, CS2	B : 1 - 3	FORMAT	R : 3 - 12
current	R : 1 - 15	Free oscillation type / VA Synthesis	B : 3 - 2
D		Freq.	R : 1 - 51
DEC/NO	B : 1 - 5	fulltime	R : 1 - 30
DETUNE	R : 1 - 23	G	
Display	R : 2 - 13	Gain	R : 1 - 51
Drct	R : 1 - 41	GREETING MESSAGE	R : 2 - 12
E		I	
EF DEPTH	B : 3 - 18	INFORMATION DISPLAY	R : 1 - 5
EFFECT	R : 1 - 43	Initial Scene	R : 1 - 14
EFFECT COPY	R : 1 - 50	K	
EG ATTACK	B : 3 - 19	KAsMode	R : 1 - 20
EG DECAY	B : 3 - 19	Kbd Transmit Channel	R : 2 - 8
EG RELSE	B : 3 - 19	KEY ASSIGN MODE	R : 1 - 20
EG SUSTN	B : 3 - 19	KEYBOARD SETTINGS	R : 2 - 6
ELEMENT	B : 1 - 6	KEYBOARD TRANSMIT CHANNEL	R : 1 - 7
ELEMENT COPY	R : 1 - 38	Keyboard Transpose	R : 2 - 6
ELEMENT ON/OFF	B : 3 - 31	L	
ELEMENT SELECT	B : 3 - 31	LFO DELAY	B : 3 - 19
ELEMENT SWITCH	R : 1 - 17	LFO DEPTH	B : 3 - 18
ENTER	B : 1 - 5	LFO HOLD	B : 3 - 19
		LFO SPEED	B : 3 - 18
		LOAD 1 BANK	R : 3 - 5

LOAD 1 VOICE	R : 3 - 7	R
LOAD ALL DATA	R : 3 - 4	RECEIVE CHANNEL
Local	R : 2 - 8	RENAME
M		Rtrn
Master Tune	R : 2 - 4	S
MAX NOTES	R : 1 - 18	SAVE ALL DATA
Memory Protect	R : 2 - 13	SCENE
MICRO TUNING	R : 1 - 28	SCENE CONTROLLER
MIDI	B : 1 - 7	Scene Copy Mode
MIDI SETTINGS	R : 2 - 8	Self oscillation type / VA Synthesis
MIDIインプリメンテーションチャート	R : 付録 - 20	Send
MIDIデータフォーマット	R : 付録 - 14	STORE
MIDIについて	B : 1 - 17	SUSTAIN
MIDIによるクイックエディット	B : 3 - 20	T
MISCELLANEOUS SETTINGS	R : 2 - 13	TONE GENERATOR SETTINGS
MIXER	R : 1 - 41	V
MODULATION	B : 1 - 2	VEL SENS
MODULATION BALL	B : 1 - 2	Velocity Curve
N		VOICE DIRECTORY
NOTE LIMIT	R : 1 - 27	VOICE SETUP
Note On/Off	R : 2 - 8	VOLUME
NOTE SHIFT	R : 1 - 24	Y
O		yamaha
Org	R : 1 - 40, R : 1 - 50, R : 1 - 53	Z
OUTPUT	B : 1 - 6	ZONED AFTER TOUCH MODE
P		ZONED AFTER TOUCH SPLIT
PAN RANGE	R : 1 - 25	
Parameter	R : 1 - 10	
PB CURVE	R : 1 - 33	
PB RANGE	R : 1 - 32	
PITCH	B : 1 - 2	
PLAY	B : 1 - 3, R : 1 - 4	
POR TIME	B : 3 - 18	
PORTAMENTO	B : 1 - 7	
PORTAMENTO MODE	R : 1 - 30	
PORTAMENTO RESOLUTION	R : 1 - 31	
POWER	B : 1 - 6	
Program Change	R : 2 - 8	
Q		
Q	R : 1 - 51	
QS	B : 1 - 4	
QUICK EDIT	B : 1 - 4	

五十音順索引

ア

アウトプット端子	B : 1 - 6
アサイナブルコントローラー	R : 2 - 10
アフタータッチシーンスイッチ	R : 2 - 4

イ

イコライザー	B : 3 - 5, R : 1 - 51
イコライザーコピー	R : 1 - 53
イジェクトボタン	B : 1 - 8
イニシャルシーン	R : 1 - 14
インフォメーションディスプレイ	R : 1 - 5

ウ

ヴェルクマイスター	R : 1 - 28
-----------	------------

エ

エグジットボタン	B : 1 - 5
エフェクト	B : 3 - 5, R : 1 - 43
エフェクトコピー	R : 1 - 50
エフェクトセンド	B : 3 - 4
エフェクトセンドレベル	R : 1 - 41
エフェクトタイプ	R : 1 - 44
エフェクトパラメーター	R : 1 - 45
エフェクトリターン	R : 1 - 41
エラーメッセージ	R : 付録 - 9
エレメント	B : 3 - 4
エレメントオン / オフ	B : 3 - 31
エレメントコピー	R : 1 - 38
エレメントスイッチ	R : 1 - 17
エレメントセレクト	B : 3 - 31
エレメント独立アウトプット	B : 1 - 6, B : 3 - 4
エンターボタン	B : 1 - 5

オ

オーディション	R : 1 - 38, R : 1 - 50, R : 1 - 53
音色ディスク	B : 1 - 16

カ

カーソルの移動	B : 3 - 24
カーソルボタン	B : 1 - 5
階層をさかのぼる	B : 3 - 24
カテゴリー	B : 3 - 21

キ

キーアサインモード	R : 1 - 20
キーボードセッティング	R : 2 - 6
キーボードトランスポーズ	R : 2 - 6
キーボードトランスマットチャンネル	R : 1 - 7, R : 2 - 8
機能一覧	R : 付録 - 2

機能の選択	B : 3 - 24
キルベルガー	R : 1 - 28

ク

クイックエディット	B : 2 - 6, B : 3 - 16
クイックエディットスライダー	B : 1 - 4
クイックエディットのパラメーター	B : 3 - 18
クイックエディットパネル	B : 1 - 4
グリーティングメッセージ	R : 2 - 12

コ

コピー	B : 3 - 30
コンティニュアスライダー	B : 1 - 3, B : 3 - 9
コントラスト調節ツマミ	B : 1 - 4
コントローラー	B : 3 - 8
コントローラーアサインテーブル	R : 1 - 10
コントローラー一覧	B : 3 - 10
コントローラーイニシャライズ	R : 2 - 4
コントローラーイニシャライズ機能	B : 3 - 15
コントローラーズランプ	B : 3 - 15
コントローラーバリュービュー	R : 1 - 6
コントローラーフック	R : 2 - 4
コントローラーフック機能	B : 3 - 14
コントロールチェンジ	B : 1 - 17
コントロールレンジ	R : 1 - 12
コンペア	B : 3 - 30, R : 1 - 56
コンペアボタン	B : 1 - 3

サ

サステイン	R : 1 - 37
サステイン端子	B : 1 - 7

シ

シーン	B : 3 - 11, R : 1 - 14
シーンコピー モード	R : 2 - 13
シーンコントローラー	B : 1 - 3, B : 3 - 12

シーンコントローラー端子	B : 1 - 7	ノ	
シーンの入れ替え	R : 1 - 15	ノートオン / オフ	R : 2 - 8
シーンへの記憶	R : 1 - 15	ノートシフト	R : 1 - 24
シーンボタン	B : 1 - 3	ノートデータ	B : 1 - 17
シーンランプ	B : 3 - 13	ノートリミット	R : 1 - 27
システムデータ	B : 3 - 6		
システムモード	B : 3 - 22, R : 2 - 2	ハ	
純正律	R : 1 - 28	撥弦楽器	B : 3 - 2
仕様	R : 付録 - 11	バロックティ & ヤング	R : 1 - 28
ス		パワースイッチ	B : 1 - 6
数値の変更	B : 3 - 25	パンクボタン	B : 1 - 5
ストア	B : 3 - 28, R : 1 - 54	パンレンジ	R : 1 - 25
ストアボタン	B : 1 - 3		
ストリング	B : 3 - 2, B : 3 - 3	ヒ	
セ		ピタゴリアン	R : 1 - 28
セーブ	B : 3 - 7	ピッチバンド	B : 1 - 17
セーブオールデータ	R : 3 - 9	ピッチバンドカーブ	R : 1 - 33
設定値の変更	B : 3 - 25	ピッチバンドホイール	B : 1 - 2
接続	B : 1 - 9	ピッチバンドレンジ	R : 1 - 32
ソ		フ	
ゾーンアフタタッチスプリット	R : 1 - 36	ファンクションボタン	B : 1 - 4
ゾーンアフタタッチモード	R : 1 - 35	フィードバック奏法	B : 3 - 3
タ		フィックスドベロシティ	R : 2 - 7
ダイアル	B : 1 - 5	フォーマット	R : 3 - 12
ダイレクト	B : 3 - 4, R : 1 - 41	フットコントローラー端子	B : 1 - 7
タッチEG	B : 3 - 10	フリケンシー	R : 1 - 51
チ		プレイ	R : 1 - 4
チャンネルアフタタッチ	B : 1 - 17	プレイボタン	B : 1 - 3
テ		プレイモード	B : 3 - 22, R : 1 - 2
ディスクモード	B : 3 - 22, R : 3 - 2	プレスコントローラー端子	B : 1 - 8
ディスプレイ	B : 1 - 4, R : 2 - 13	プログラムチェンジ	B : 1 - 17, R : 2 - 8
デクリメント / ノーボタン	B : 1 - 5	プログラムボタン	B : 1 - 5
デチューン	R : 1 - 23	フロッピーディスク	B : 3 - 7
デモ演奏	B : 2 - 8	フロッピーディスク挿入口	B : 1 - 8
電源コード	B : 1 - 9		
電源端子	B : 1 - 6	ヘ	
ト		ベーシックレシーブチャンネル	R : 2 - 8
トーンジェネレーターセッティング	R : 2 - 4	平均律	R : 1 - 28
トップパネル	B : 1 - 2	ヘッドフォン端子	B : 1 - 8
ドライバー	B : 3 - 2, B : 3 - 3	ベロシティカーブ	R : 2 - 6
ホ			
ボイスエディット	B : 3 - 27, R : 1 - 9		
ボイスセットアップ	R : 1 - 16		
ボイスデータ	B : 3 - 6		

ボイスディレクター	R : 1 - 8	口	
ボイスの切り換え	B : 3 - 23	ローカル	R : 2 - 8
ボイスのコピー	B : 3 - 30	ロード	B : 3 - 7
ボイスの種類	B : 3 - 5	ロード1バンク	R : 3 - 5
ボイス番号	B : 3 - 5	ロード1ボイス	R : 3 - 7
ボリューム	R : 1 - 22	ロードオールデータ	R : 3 - 4
ボリュームスライダー	B : 1 - 3		
ボリュームペダル端子	B : 1 - 7		
ポルタメント端子	B : 1 - 7		
ポルタメントモード	R : 1 - 30		
ポルタメントレゾリューション	R : 1 - 31		
マ			
マイクロチューニング	R : 1 - 28		
マスター・チューン	R : 2 - 4		
マックスノート	R : 1 - 18		
ミ			
ミントーン	R : 1 - 28		
ミキサー	B : 3 - 5, R : 1 - 41		
ミスレイニアスセッティング	R : 2 - 13		
MIDIセッティング	R : 2 - 8		
メ			
メモリー	B : 3 - 6		
メモリー・プロテクト	R : 2 - 13		
モ			
モードの切り換え	B : 3 - 23		
文字の入力	B : 3 - 26		
モジュレーションボール	B : 1 - 2, B : 3 - 9		
モジュレーションホイール	B : 1 - 2		
モノフォニック	R : 1 - 18		
ユ			
ユーズランプ	B : 1 - 8		
ラ			
ライト・プロテクトタブ	B : 1 - 8		
リ			
リアパネル	B : 1 - 6		
リネーム	R : 3 - 11		
レ			
レシーブ・チャンネル	R : 1 - 19		

ユーザーサポートサービスのご案内

このたびは、ヤマハVP1をお買い求めいただきましてありがとうございます。

ヤマハデジタル商品は、常に新技術・高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような商品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究、改善いたしております。

しかし、一部高機能デジタル商品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてしまうものがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」「手順通りに動作しない」「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう弊社では、デジタルインフォメーションセンターを開設いたしております。

お気軽にご利用いただきますようご案内いたします。

デジタルインフォメーションセンターについて

ヤマハデジタルインフォメーションセンターでは、デジタル楽器の使用方法やトラブルなどについて、電話による質問をお受けいたします。

お問い合わせの際には、「製品名」「製造番号」「ご住所」「お名前」「電話番号」を必ずお知らせください。

ヤマハデジタルインフォメーションセンター

TEL. 03 - 3770 - 4486

受付日	月曜日～金曜日 (祝日および弊社の休業日を除く)
受付時間	10:30～13:00 / 14:00～17:00

サービスについて

本機の保証期間は、保証書によりご購入から1ヶ年です。（現金、ローン、月賦などによる区別はございません）また保証は日本国内においてのみ有効といたします。

保証書

保証書をお受け取りのときは、お客様のご住所、お名前、お買い上げ月日、販売店名などを必ずご確認ください。無記名の場合は無効になりますので、くれぐれもご注意ください。

保証書は大切にしましょう！

保証書は弊社が、本機をご購入いただいたお客様にご購入の日から向こう1ヶ年間の無償サービスをお約束申し上げるものですが、万一紛失なさいますと保証期間中であっても実費を頂戴させていただくことになります。万一の場合に備えて、いつでもご提示いただけますよう充分ご配慮のうえで保管してください。
また、保証期間が切れましてもお捨てにならないでください。後々のサービスに際しての機種の判別や、サービス依頼店の確認など便利にご利用いただけます。

保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合、お買い上げ店にご連絡頂きますと、技術者が修理・調整致します。この際必ず保証書をご提示ください。保証書無き場合にはサービス料金を頂く場合もあります。
またお買い上げ店より遠方に移転される場合は、事前にお買い上げ店あるいは下記のヤマハ電気音響製品サービス拠点にご連絡ください。移転先におけるサービス担当店をご紹介申し上げますと同時に、引き続き保証期間中のサービスを責任もって行うよう手続き致します。

保証期間後のサービス

満1ヶ年の保証期間を過ぎますとサービスは有料となります、引き続き責任をもってサービスをさせていただきます。なお、補修用性能部品の保有期間は製造打切り後最低8年となっています。（性能部品とは、その製品の機能を維持するために必要な部品のことです。）

そのほかご不明な点などございましたら、下記のヤマハ電気音響製品サービス拠点までお問い合わせください。

ヤマハ電気音響製品サービス拠点〔修理受付および修理品お預り窓口〕

北海道サービスセンター	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	Tel 011-513-5036
仙台サービスセンター	〒983	仙台市若林区卸町5-7 仙台卸商共同配送センター3F	Tel 022-236-0249
新潟サービスセンター	〒950	新潟市万代1-4-8 シルバーボールビル2F	Tel 025-243-4321
首都圏サービスセンター	〒211	川崎市中原区木月1184	Tel 044-434-3100
浜松サービスセンター	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	Tel 053-465-6711
名古屋サ-ビスセンタ-	〒454	名古屋市中川区玉川町2-1-2 ヤマハ(株)名古屋流通センター3F	Tel 052-652-2230
大阪サービスセンター	〒565	吹田市新芦屋1-16 ヤマハ(株)千里丘センター内	Tel 06-877-5262
四国サービスセンター	〒760	高松市丸亀町8-7 ヤマハ(株)高松店内	Tel 0878-22-3045
広島サービスセンター	〒731-01	広島市安佐南区西原6-14-14	Tel 082-874-3787
九州サービスセンター	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	Tel 092-472-2134

本社カスタマーサービス部	〒435	浜松市上西町911 ヤマハ(株)宮竹工場内	Tel 053-465-1158
--------------	------	-----------------------	------------------

デジタル楽器に関するお問い合わせ窓口

北海道支店 LM営業課	〒064	札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内	Tel 011-512-6113
仙台支店 LM営業課	〒980	仙台市青葉区大町2-2-10	Tel 022-222-6147
東京支店 LM営業課	〒104	東京都港区高輪2-17-11	Tel 03-5488-5471
関東支店 LM営業課	〒104	東京都港区高輪2-17-11	Tel 03-5488-1688
名古屋支店 LM営業課	〒460	名古屋市中区錦1-18-28	Tel 052-201-5199
大阪支店 LM営業課	〒542	大阪市中央区南船場3-12-9 心斎橋プラザビル東館	Tel 06-252-5231
広島支店 LM営業課	〒730	広島市中区紙屋町1-1-18 ヤマハビル	Tel 082-244-3749
九州支店 LM営業課	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4	Tel 092-472-2130

LM営業部			
デジタル楽器営業課	〒430	浜松市中沢町10-1	Tel 053-460-2431

所在地・電話番号などは変更されることがあります。